

Le Manuel complet du Voleur

Par Maître Ocla de La Troupe Des Justes

http://troupe.des.justes.free.fr/ Mail : troupe.des.justes@free.fr

Mars 2002

Introduction

Le monde du voleur est un monde de ténèbres et de discrétion, caché aux regards des gens respectables et pourtant plus souvent qu'à son tour l'objet de l'attention zélée de ceux qui font respecter 1a loi. C'est un monde de courage et de peur, de bravade et de couardise, de violence et de trahison. Mais c'est aussi un monde de couleurs et de rires, de fêtes animées et de marchés affairés. Le voleur, plus que toute autre classe de personnage, pratique son art au sein de l'humanité même (ou de la petite-humanité, ou de l'elfité, ou ce que vous voulez). Il recherche les rassemblements de la populace, les confluents de la richesse et de l'avarice, là où les trésors sont bons à prendre. Il est certain que plus d'un voleur a prouvé sa valeur dans les tréfonds d'un donjon oublié, parmi les pics enneigés des latitudes les plus désolées, ou dans les salles d'une avant-poste militaire. Les quêtes dans les étendues sauvages attirent tout autant le voleur qu un autre personnage. En fait, si la perspective d'un trésor est suffisamment forte, plus d'un voleur conduira ses camarades dans une telle expédition. Mais quand les aventuriers retournent aux murs protecteurs de leur foyer, où qu'il se trouve, et qu ils rejoignent la civilisation, le voleur est encore le mieux équipé pour y trouver l'aventure. Et quand il déniche une telle aventure, ce sont ses talents de roublardise qui entrent le plus souvent en jeu.

L'argument du Manuel Complet du Voleur

Ce livre fournit toute information utile aux joueurs des personnages voleurs, et au MD qui dirige des campagnes de voleurs. On y insiste beaucoup sur une campagne où de nombreux PJ sont des voleurs, mais il n'y a aucune raison pour que les indications de ce livre ne soient pas employées par des groupes sans aucun voleur. Aucune des informations données ici ne modifie les règles existantes de la seconde édition de AD&D. A l'inverse, l'idée dominante est d'amplifier et de détailler les règles qui concernent plus particulièrement les joueurs des voleurs. En fait, il est possible et tout à fait aisé de jouer un voleur sans les informations ici réunies. Toutefois, le joueur qui désire développer son personnage voleur de manière unique, ou qui cherche à approfondir ou élargir sa personnalité, ses motivations et ses buts, ce joueur-là trouvera des suggestions et des idées utiles dans le Manuel Complet du Voleur. Mais ce livre est un guide pour les MD également. Les informations sur la façon d'organiser une guilde de voleurs, par exemple, sont indispensables à toute campagne de voleurs. Si aucune guilde n'est présente, le MD doit déterminer un autre type de cadre social cohérent - et l'information sur celui-ci doit être disponible aux joueurs. En conséquence, aucune des parties de ce livre n'est interdite au joueur, non plus qu'inutile aux activités d'un bon MD. Les nouvelles règles et procédures ne deviennent officielles dans une campagne que si le MD le déclare ainsi. Les joueurs qui désirent employer certains des éléments exposés ici doivent sans aucun doute en référer à leur MD qui, en dernier ressort, reste le seul juge.

Le rôle du voleur

Le cambrioleur furtif qui va à pas de loup dans la nuit est peut-être l'image la plus courante du voleur. Ni les joueurs ni le Maître de Donjon ne doivent rester aveugles aux autres possibilités - certaines sont mêmes plus utiles (et recommandables) que le vol banal. Les profils de personnage voleur introduits par le Chapitre 3 fournissent une variété de types de voleurs. Ce ne sont en aucune façon de nouvelles classes de personnages, mais ces profils peuvent aider les joueurs à définir leurs voleurs dans certains domaines de spécialité. Citons en quelques uns

L'espion est depuis longtemps un adepte des talents de vol et de discrétion. En fait, le crochetage des serrures, les déplacements silencieux, le camouflage dans l'ombre et toute ces sortes d choses sont des talents d'une importance première pour l'espion.

L'éclaireur peut faire pour un groupe d'aventuriers ce que les troupes d'embuscade font pour une armée est rapide, légèrement armé et peut utiliser la furtivité et la vitesse pou étudier le terrain et repérer une embuscade. Les voleurs éclaireurs et les rôdeurs combinés font une superbe équipe de reconnaissance.

D'autres profils comprennent le tas te-trappes (le testeur de système de sécurité), l'acrobate, le mendiant, le chasseur de primes, l'aigrefin et plu encore. Des personnalités de voleur typique sont également fournies, ce qui permet des PJ de créer des voleurs en les basant sur ces archétypes, mais donne égale ment des éléments d'information utiles pour interpréter des personnage de haut-niveau avec une longue histoire. Le Chapitre 2 décrit de nouvelles compétences diverses particulièrement les au voleur. De nouveaux genre d'équipement, aussi bien magiques qu profanes, sont introduits dans les chapitres suivants. Et quelques nouvelle règles couvrent des domaines intéressant les voleurs - les poisons mortel ou non, par exemple, et comment de terminer la qualité du travail sur u verrou ou un piège. Une section concernant la façon c gérer une campagne de voleurs fournit aux joueurs; et plus spécifiquement au MD, des suggestions et des indication sur la façon de diriger une campagne

vers les préoccupations et les domaines d'expertise des voleurs. Quelle que soit la section de ce livre qui s'avère utile, les joueurs et les MD qui souhaitent étendre le domaine voleur dans leur campagne y trouveront de quoi éveiller leur intérêt.

Les voleurs et la loi

Geraldor glissa le long de la ruelle, cape noire masquuant sa progression à vers le passage plein d'ordures. S'assurant qu'il n'était pas suivi, il arriva bille en tête sur la Voie Dorée. Avec un geste nerveux, il lissa ses cheveux noirs et gras, et essaya de caresser sa moustache en bataille. Soupirant, Geraldor réalisa que toute tentative de sa part pour avoir l'air d'un gentilhomme était vouée à l'échec. Il espéra que le plan de son maître de guilde tenait toujours. Et soudain, devant lui se trouva la Grande porte ! Le coeur de Geraldor battait dans sa poitrine comme il examinait les hommes d'armes musclés, au nombre de quatre, fidèles au poste. La Grande porte étant la seule voie publique vers le Quartier Doré - demeure des marchands les plus riches, des seigneurs les plus puissants et des ambassadeurs les plus influents du pays -elle était généralement bien gardée. Mais pas ce soir. Geraldor reconnut la haute silhouette balourde de Morto, sergent d'arme du guet. Comme Geraldor l'avait prévu - non, espéré - Morto commandait le détachement de la Grande porte. Avec un signe de reconnaissance à peiné discret, Geraldor s'approcha de la porte et se tint impatiemment devant Morto qui faisait semblant d'examiner son "passe". En réalité, le document grossièrement imité ne pouvait tromper personne capable de ' comprendre l'écrit. Mais les capacités de lecture de Morto n'étaient pas en cause cette nuit. Au lieu de a cela, la loyauté du garde envers le maître de la guilde se trouvait derrière l'assentiment rapide et le geste qui faisait signe à Geraldor de passer la Grande porte. Ce dernier dépassa rapidement l'arche de pierre. Il était dans le Quartier Doré ! Dès lors, ses mouvement prirent l'aspect furtif du maître-voleur à l'oeuvre. Tout en restant vigilant, il savait que le principal obstacle avait été franchi. Les pots-de-vin conséquents consentis à Morto et ses associés avaient pavé la voie vers les richesses. Il ne restait plus à Geraldor qu'à en prélever quelques unes. Le voleur au corps nerveux trouva la villa que le maître de guilde avait choisie. La famille et les serviteurs étaient tous endormis, et il n'y avait aucun chien. En quelques minutes Geraldor avait cueilli les bijoux de la dame. Il prit plusieurs minutes supplémentaires pour chercher le coffre-fort, le trouvant finalement dans un petit salon luxueux. Il en crocheta la serrure et en retira seulement les pièces les plus chères, platine et or, avant de glisser silencieusement vers la sortie. Dans la maison, il vit un magnifique candélabre d'argent, une énorme épée visiblement enchantée et d'autres merveilles. Il dédaigna tout cela car c'était trop encombrant pour sa mission. Après tout, Geraldor était un professionnel ! Réfrénant à peine une envie de siffloter, Geraldor redescendit la Voie Dorée. Il passerait à nouveau la Grande porte et disparaîtrait immédiatement dans le quartier encombré qui s'étendait sur les deux rives de la rivière boueuse. Il vit Morto au poste de garde et hocha la tête machinalement en passant à nouveau sous la grande arche de pierre. C'est à ce moment seulement qu'il s'aperçut que quelque chose n'allait pas : Morto était silencieux, avec ses mains menottées devant lui. Au même instant, un lourd gantelet s'abattit sur l'épaule de Geraldor et un bras massif le projeta contre le mur du poste de garde.

"Qu'avons-nous là ?" gronda une voie inconnue. Terrifié, Geraldor vit qu'elle émanait de sous le casque brillant d'un capitaine du guet.
"J-je ne faisais que rentrer chez moi, sei-seigneur !" balbutia-t-il, se tortillant dans une futile tentative pour se dégager.
Le capitaine s'esclaffa, ayant déjà trouvé et jeté dédaigneusement le faux passe de Geraldor. Les mains gantées de l'homme continuaient à trifouiller dans les vêtements et les sacoches de Geraldor, en retirant objet après objet, souvent avec un petit gloussement.
"Le diadème de Dame Allorana, je vois - peut-être te l'a-t-elle prêté !" Le capitaine hurla de rire, rejoint par les hoquètements d'une entière compagnie de gardes que Geraldor pouvait maintenant voir dans les ombres.
Alors, la voix du capitaine s'abaissa comme sa main se serrait sur la gorge de Geraldor. "Et maintenant, voleur, tu va découvrir ce que sont les lois de notre ville. Et tu aura tout le temps de les apprendre en pourrissant dans les geôles !"

Avant même l'époque, il y a des milliers d'années, où le Code d'Hammurabi définit le premier système légal d'un gouvernement, et jusqu'à nos jours, les sociétés ont créé des procédures pour définir la propriété personnelle. Une part inhérente de cette définition inclue les pénalités encourues par ceux qui violent ces procédures. Aussi étrange que cela puisse paraître, les voleurs ne peuvent pas exister sans un système légal. Et depuis le moment où dans chaque culture la propriété personnelle est devint réalité, des gens ont existé qui cherchaient à prendre les possessions des autres pour eux-mêmes. C'est aux joueurs des personnages qui tentent ce périlleux échange de richesses, et à leurs Maîtres de Donjon, que cet ouvrage est destiné. Bien sûr, certains larcins se produisent sous le couvert de l'autorité, et, en tant que tels, sont hors des limites de ce livre. Les collecteurs d'impôts, par exemple, peuvent voler ceux qui considèrent leur profession comme du brigandage. C'est le cas aussi des

conquérants. Mais ils ne sont pas des voleurs de AD&D. Même s'ils se rapprochent des bandits, leurs "vols" demandent plus de talents de combat et d'agression que de furtivité. De loin, le type le plus courant de vol, et celui qui vient généralement à l'esprit quand on parle de ce type de personnage, c'est le larcin discret décrit dans l'incident ci-dessus. Le pauvre Geraldor a subi le destin de beaucoup de malfaiteurs pris par le bras de loi. Mais si la loi ri existait pas, la tâche de Geraldor n'aurait alors aucun sens. Ceux qui jouent des voleurs tout comme ceux qui dirigent des campagnes doivent bien conserver ce point à l'esprit. Quelle que soit l'anarchie de l'environnement, une structure ressemblant au moins vaguement à un système légal est nécessaire pour que le voleur puisse vraiment se consacrer à ses activités.

Chapitre 1 : Interprétation des Voleurs

Les voleurs sont peut être la classe la plus fascinante et la plus diversifiée de personnages-joueurs d'AD&D® - ou du moins ils peuvent l'être s'ils sont joués correctement. Le voleur a une certaine aptitude innée et charmeuse que le Manuel des joueurs décrit ainsi : "Les voleurs sont des gens qui croient que le monde et tous ses habitants doivent les entretenir. Ils vivent au jour le jour, aussi bien que possible et en travaillant le moins possible." Cette description convient à beaucoup de voleurs, mais pas à tous, les exceptions étant nombreuses. Vous allez voir que la personnalité de votre voleur sera très importante, voire vitale pour lui insuffler la vie. Cela le rend également plus amusant à jouer. La personnalité est donc le sujet de ce chapitre. Il vient avant ceux sur les informations techniques des profils, les nouvelles capacités et le reste, car nous croyons que, dans la conception d'un personnage voleur, les considérations de personnalité doivent venir en premier, peut-être même plus que pour les autres classes. Qui est ce personnage ? D'où vient-il ? Pourquoi est-il un voleur ? a-t-il volé des croûtons de pain toute sa vie pour survivre ? ou est ce un dandy oisif travaillant clandestinement comme cambrioleur pour le frisson ? Une fois que vous vous serez posé ces questions, et que vous y aurez répondu, vous serez alors mieux à même de rentrer dans les détails techniques. Votre personnage existera dans votre esprit et il ne restera plus qu un problème de traduction de cette image en termes opérationnels de jeu. Il y a trois choses de base à considérer quand vous assemblez l'origine et la personnalité de votre voleur environnement, origine sociale et motivations.

Environnement

D'où vient le personnage ? Cela a un effet sur le genre de compétences que le voleur peut choisir. L'environnement peut être urbain, rural ou sauvage ; le voleur peut également errer depuis toujours.

Urbain : Dans tout lieu où des gens se rassemblent en grand nombre, il y en a qui vivent sur la sueur et le labeur des autres. A côté des politiciens, les voleurs font souvent partie de ce groupe. Un environnement urbain ouvrira de nombreuses possibilités de spécialisation à votre voleur. Une cité étant un réseau complexe de personnes, chacune d'entre elles tend à avoir des fonctions plus spécialisées. Cela est vrai pour les voleurs comme pour les citoyens normaux et respectables. Notez que les voleurs dans les cités, en particulier ceux qui ont des compétences et des capacités très spécialisées, ont le plus de chances d'être liés à une guilde de voleurs ; dans le cas contraire, ils en rencontreront une plus ou moins rapidement. Si votre voleur vient d'un centre urbain, assurez-vous de déterminer quelles sont ses relations avec la guilde locale de voleurs (ou, dans certains endroits, les guildes).

Rural : Quelques voleurs sont capables de vivre dans une zone rurale peuplée. Ils tendent à être assez différents de leurs cousins des villes - le vol à la tire a, par exemple, probablement peu de chances d'être énormément pratiqué sans l'abri et l'anonymat des foules urbaines. L'extorsion, le banditisme, le cambriolage et divers délits similaires, sont des moyens plus typiques en zone rurale de profiter des paysans et de leurs seigneurs. Les receleurs peuvent également travailler en zone rurale, vendant des biens qui ont été volés dans de lointaines villes. Les guildes de voleurs opèrent souvent activement dans des régions rurales peuplées, bien qu'elles ne soient pas aussi solides qu'en ville.

Contrées sauvages : Les voleurs sont, par définition, ceux qui vivent d' autrui, aussi, rares sont ceux qui y parviennent dans les contrées sauvages, loin de tout établissement humain. Ceux qui le font sont généralement des bandits, avec une forteresse installée dans un endroit sûr, à partir de laquelle ils peuvent faire des raids sur les agglomérations proches ou les routes commerciales. Dans les environnements fantastiques d'AD&D, il y a également des possibilités innombrables pour les voleurs de survivre en prenant des libertés dans leurs relations avec les non humains locaux. Si peu de guildes revendiqueront des contrées sauvages comme leur "territoire", les voleurs de ces régions sont généralement affiliés à une bande organisée de mécréants quelconque. Ces groupes de bandits n'ont pas l'organisation ni la sophistication des guildes urbaines, mais ils sont tout de même importants, et leurs rivalités peuvent aller aussi loin que celles des guildes des grandes cités. De nombreux

voleurs demi-humains viennent des contrées sauvages, bien qu ils ne se coulent pas dans le moule du "bandit", fréquent chez les humains (voir la section sur les demi-humains, ci-dessous, pour plus d'informations).

Errant : Enfin, certains voleurs n'ont aucun « foyer ». Ils voyagent de ville en village, des cités aux contrées sauvages, partout où ils pensent que la chance peut leur offrir de meilleures opportunités. Les escrocs, ceux qui vivent en dupant les autres par toutes sortes de fraudes, sont souvent des errants ils resteront dans un endroit tant qu'il y a, de l'argent à faire, jouant sur la crédulité des autres, avant que leurs ruses ne soient découvertes.

Origine sociale

Après avoir choisi un environnent pour votre personnage, vous devez choisir son origine sociale. Au début vous n'avez besoin que d'une direction générale choisissez une origine pauvre (ou inconnue), moyenne, opulente ou noble. Elle aura des effets importants sur les ressources à la disposition du personnage. Assurez vous également de sa correspondance avec motivations du voleur (ci-dessous).

Pauvre/inconnue : La plupart des voleurs ont une origine pauvre. La plupart d'entre eux gagneraient simplement leur vie honnêtement s'ils le pouvaient. Mais, pour certains des classes inférieures, une telle opportunité n'existe tout simplement pas, et le crime devient un moyen de survie. La vaste majorité des criminels de ce genre passent leur vie comme des voleurs minables; en volant à la tire et en attaquant ceux qui sont assez insensés pour marcher seuls dans les rues la nuit, voire même en préparant et en exécutant un cambriolage. Ces voleurs nés dans la pauvreté sont le squelette de la plupart des guildes de voleurs. La guilde régule leurs activités comme elle le peut, et les utilise comme un réservoir duquel elle extrait les plus talentueux et les plus prometteurs. Comme le talent et la ruse sont les ultimes facteurs déterminants, plus d'un voleur célèbre par l'estime de ses camarades de guilde ou par le pouvoir qu'il détient, soit dans la guilde soit à l'extérieur de la pègre - s'est élevé au-delà de ses origines les plus humbles. Une origine "inconnue" s'accorde généralement avec les classes les plus pauvres. Cela signifie que le personnage est un orphelin et qu il ne connaît pas ses ancêtres ; ses parents ont pu être des criminels, des artisans de la classe moyenne, ou même des nobles ou marchands opulents. L'Oliver Twist de Dickens est un exemple classique du voleur sans origine connue. Pour tous les problèmes pratiques, le personnage est d'une origine pauvre, comme tous ceux avec qui il a grandi. Mais, un ressort de la campagne peut résider dans la recherche, ou la découverte accidentelle, de la parenté du personnage. Les personnages joueurs d'une origine pauvre peuvent, au choix du MD, avoir une quantité plus faible de fonds initiaux que la normale (peut-être 2d4 x 10 po). Mais, si le personnage fait partie d'une guilde, il aura été probablement accepté comme quel qu un de prometteur, et la guilde peut lui fournir l'équipement et l'argent standard - l'équivalent des 2d6 x 10 po habituels.

Moyenne : Quelques voleurs peuvent venir des classes moyennes, peut être de familles d'artisans ou de petits commerçants. De tels personnages ont moins de chances de devoir voler pour survivre, bien que des difficultés financières désespérées puissent amener des gens à chercher des solutions illégales, qui pourraient les lier à tout un réseau criminel. Imaginez par exemple, un serrurier qui a besoin d'argent pour entretenir sa mère souffrante. Le seigneur du coin le menace d'expulsion et ainsi de suite; désespéré, le serrurier se tourne vers la guilde des voleurs pour un prêt rapide, facile et à intérêts élevés. Alors que la famille s'enfonce de plus en plus dans les dettes, la guilde décide d'accepter comme paiement partiel le fils (ou la fille) du serrurier, afin qu il devienne un apprenti voleur. Mais la cupidité est une motivation plus habituelle. De nombreux escrocs viennent des classes moyennes ; ils décident qu'il y a plus de profits à faire par la malhonnêteté que par le dur labeur. Les voleurs d'une origine moyenne ont généralement les fonds initiaux standards.

Riche/Noble : Les voleurs venant de familles riches sont encore moins nombreux. Cela est partiellement dû au fait que les gens ayant assez d'argent ont peu de raisons de voler à la tire, mais surtout parce que le vol est socialement très inacceptable à ce niveau. Il y a des exceptions, bien sûr. Des corsaires riches, pillant les routes commerciales des nations rivales pour la gloire et le butin, peuvent occuper une situation élevée et respectée pendant un temps. Les riches familles de seigneurs du crime sont, quant à elles, un problème tout à fait différent. Dans tous les cas, un voleur d'une famille riche se doit de se distinguer d'une manière ou d'une autre-panache, risque, audace, charme - même s'il cache son identité pendant ses activités de voleur. Sinon quel intérêt à risquer sa vie et sa réputation ? Cette question peut bien sûr se poser pour n'importe quel personnage. Aussi passons aux motivations.

Motivations

Pourquoi le voleur est-il ce qu'il est ? Vous pouvez vous poser cette question même avant de connaître spécifiquement son domaine d'expertise ou d'intérêt technique. Une personne motivée principalement par la cupidité pourra être un taste-trappe ou un cambrioleur, pourvu que le travail paye bien. Nous suggérons six motivations de base honneur (ou infamie), cupidité, justice, loyauté, survie et lubie. Ce sont bien sûr des généralisations et tout personnage particulier aura probablement des motivations plus complexes que l'une de ces simples descriptions. De plus, les personnages ont souvent plus d'une motivation, et des motivations différentes peuvent s'appliquer dans des situations différentes. Cela peut paraître si tortueux que vous pouvez vous étonner que nous évoquions même ce problème. Il est utile de choisir une motivation de base comme fondement de l'interprétation. Quand vous allez jouer le personnage d'autres motivations apparaîtront et les anciennes pourront disparaître. De cette manière, le personnage peut venir à la vie. Un personnage qui commence avec la cupidité comme motivation peut, dans le cours de ses aventures, rencontrer de grandes injustices imputables aux dirigeants du pays. Il peut même calquer son propre égoïsme sur les valeurs perverties des dirigeants. Alors qu'il organise ses activités pour s'opposer aux dirigeants, sa motivation peut donc glisser subtilement vers la justice. Mais, il est improbable qu' il soit si "converti" qu'il en perde entièrement sa cupidité qui le pousse depuis si longtemps. De nouveaux conflits et opportunités d'interprétation peuvent apparaître dans le cadre du personnage, entre sa cupidité et son sens nouvellement acquis de la justice. Assurez-vous de garder à l'esprit les motivations de votre personnage quand vous choisissez son alignement. Les descriptions de chaque motivation générale ci-dessous comprennent un mot sur l'alignement approprié correspondant. Notez également qu'au cours du développement du personnage et des modifications de ses motivations, l'alignement peut également changer (pour une discussion complète sur les changements d'alignement, voyez le Manuel des joueurs, page 54, et le Guide du Maître, pp 32-34, de la 2ème Édition d'ADD®). Les descriptions de motivation peuvent également comprendre des suggestions sur le profil de voleur approprié. Les profils de voleur sont pleinement décrits dans le Chapitre 3.

Cupidité : La motivation la plus simple, et peut-être la plus stéréotypée, derrière la vie d'un voleur est la cupidité. En combinant la cupidité avec la paresse, le voleur évite le "véritable" travail et allège sa charge en allégeant les bourses des autres. Sinon, le personnage peut simplement aimer la richesse, mais est incapable de l'obtenir par des moyens normaux. Les personnages principalement motivés par la cupidité ne seront certainement pas d'alignement bon. Si même des voleurs bons peuvent avoir une certaine dose de cupidité, elle ne sera pas ce qui influence le plus leur vie.

Honneur/infamie : Le charme célèbre d'une vie de voleur attire plus d'un aventurier en quête de gloire. Dans notre monde réel, de nombreux voleurs ont connu une grande célébrité, et des exemples encore plus nombreux abondent dans la littérature. L'infamie accompagne certainement la carrière de plus d'un voleur ayant réussi ; pour certains cela peut même être un but ultime. Si c'est le cas avec votre personnage, vous devez être certain de le faire sentir dans votre interprétation. Chaque action devrait être abordée sous l'angle le plus à même d'accroître la réputation du voleur aux yeux du monde.

Justice : C'est une motivation rare et particulière, car les voleurs sont généralement considérés comme étant tout sauf bons. L'exemple classique du voleur motivé par la justice est Robin des Bois - au moins tel qu'il est populairement dépeint, si ce n'est pas une réalité historique. Un tel personnage doit venir d'une région ou d'une nation où l'injustice règne, bien que cela ne soit pas une exigence officielle. Par exemple, les dirigeants peuvent être mauvais et corrompus de manière flagrante dans une ville seulement ; un voleur motivé par la justice peut se consacrer à combattre ces dirigeants. Les personnages motivés par la justice seront probablement d'alignement bon, loyal neutre ou neutre. Rappelez vous que chaque alignement a sa propre idée de la justice ; pour un voleur neutre par exemple, la justice signifie maintenir l'équilibre entre le bien et le mal, la loi et le chaos.

Loyauté : Certains éléments dans la vie du personnage l'ont placé sur la voie du voleur, et il la suit volontiers avec loyauté ou en raison d'une dette du passé. Un personnage peut, par exemple, être né dans une famille de seigneurs du crime ; il est devenu voleur par loyauté familiale. Un autre peut être orphelin et avoir été accueilli et élevé par une guilde de voleurs. Même si sa sensibilité morale peut l'amener à mettre en question le comportement de ses bienfaiteurs voire le sien propre, sa loyauté et sa gratitude pour la vie et l'opportunité qu ils lui ont données peuvent (du moins pour l'instant) prendre le pas sur ses doutes. La loyauté est, bien entendu, la motivation principale la plus appropriée pour des personnages loyaux. Les conflits de loyauté entre les autres impératifs moraux peuvent conduire à certaines interprétations très intéressantes.

Lubie : Certains voleurs s'engagent dans leurs activités pour le simple frisson qu'elles procurent. Ils peuvent survivre (matériellement) sans cela, ils n'ont pas besoin de l'argent ou ne le désirent pas en tant que tel, et sont indifférents à la gloire. Ils désirent simplement voler, tromper les gens, accomplir les délits ou les exactions les plus impossibles - cela leur donne un plaisir suprême. Les voleurs motivés par la lubie vont du fils de riche frappé par l'ennui au kleptomane dont le désir de voler peut le pousser à l'extrême frontière de la santé mentale. Cette motivation est plus appropriée aux alignement chaotiques.

Survie : De nombreux voleurs des strates inférieures de la société mènent cette vie simplement pour survivre. Les aventuriers personnages-joueurs ont tendance à ramasser plus de richesses que ce dont ils ont besoin pour simplement survivre, aussi (à moins que le Maître de Donjon n'oeuvre avec diligence pour les faire rester pauvres), auront-ils besoin d'une nouvelle motivation après quelques aventures réussies. Une motivation secondaire (comme la cupidité ou même la justice) émergera probablement et deviendra la principale. Les voleurs qui volent pour survivre n'ont pas généralement un alignement loyal, bien que loyal mauvais soit possible.

Exemples d'archétypes

En combinant des environnements, des origines sociales et des motivations assortis, vous pouvez créer une pléiade de voleurs différents. Une autre manière de créer un personnage est de commencer par un concept global recouvrant un genre de voleur, plutôt que de le construire à partir des blocs individuels décrits plus haut. Mais où prendre un tel concept ? L'histoire, le folklore et la littérature offrent tous des exemples colorés de voleurs. A partir de ceux-ci vous pouvez extraire un modèle abstrait, un archétype, sur lequel baser votre personnage débutant. Comme les éléments que nous avons décrits plus haut, ces archétypes sont vagues et généraux. Par une interprétation efficace, vous développerez votre voleur en un personnage plus détaillé, intéressant et crédible. Vous trouverez ci-dessous un certain nombre d'archétypes extrêmes que vous pouvez rencontrer dans des livres, des films, etc. Des joueurs expérimentés trouveront probablement que les voleurs qu ils ont joués dans le passé sont similaires à l'un de ces archétypes, ou à une fusion de deux d'entre eux ou plus. Rappelez-vous que ces archétypes, comme les options d'origine présentées ci-dessus, sont conçus pour inspirer le jeu, et non pour le limiter. La personnalité que vous créez devrait fournir la base de votre personnage, mais il serait faux de définir tous les choix possibles par avance. Une part du plaisir du jeu de rôle est de voir votre personnage changer et se développer ; comme les gens réels, il devrait être plein de surprises, prêt à s'adapter et à changer avec de nouvelles situations.

Artiste : Ce voleur est à la recherche du "crime parfait". Il choisit les tâches pour leur défi et leur plaisir esthétique, et non strictement pour leur récompense matérielle. Un duc ivre, déambulant dans une allée tard dans la nuit, lourdement chargé de bijoux et d'or, serait une cible de peu d'intérêt pour un artiste. En fait, ce dernier serait offensé si quelqu'un lui suggérait d'effectuer un vol aussi ridiculement facile, car il serait bien en deçà de son calibre. Mais, l'artiste pourrait tirer un avantage de la situation si elle peut s'intégrer dans un schéma plus vaste et plus important. Il peut, par exemple, jouer le "Bon Samaritain", escortant le noble inconscient à sa résidence et, de ce fait gagner sa confiance. Cela lui donne des privilèges spéciaux, la confiance indiscutée du duc n'étant pas le moindre (après tout, comment l'artiste pourrait être un voleur alors qu'il a escorté le duc en toute sécurité chez lui au lieu de l'attaquer ?). De cette position, il peut alors mettre au point un vol véritablement exceptionnel, un de ceux pouvant attirer un intérêt extraordinairement important du public, mais qui restera non résolu pendant des décennies. L'artiste est généralement un citadin ou, moins fréquemment, un errant. Sa famille est assurément au-dessus du seuil de pauvreté, et même probablement riche ; le vol pour l'artiste est principalement un passe-temps, bien qu il ait pu également devenir un moyen de vivre. II est égoïste, motivé par la fantaisie ou par un désir de gloire - si ce n'est pour lui-même, mais plutôt pour celle de ses crimes, car il restera probablement anonyme.

Desperado : Pour certaines raisons, ce personnage a enfreint la loi - ou, peut-être même pire, la loi tacite de la pègre. Dans tous les cas, il est prêt à tout ce qui est nécessaire, même si cela est très dur, afin de préserver sa vie il sait trop bien comment elle peut vite cesser. La délicatesse et les pensées rationnelles ne sont pas le fort du desperado. C'est un genre de personnage qui, découvert en train de faire les poches, peut poignarder sa victime de peur qu'elle ne puisse identifier son visage. Le desperado peut être de n'importe quelle origine sociale, bien qu'un milieu pauvre soit plus vraisemblable. Sa motivation est la simple survie et il peut se trouver dans n'importe quel environnement. Vous devez être certain de connaître les circonstances qui l'ont menées à son désespoir. Le desperado a souvent une vie courte ; soit ce qui le chasse finit par le rattraper et le prendre, ou (rarement) il élimine la menace et est capable de s'orienter vers un style de vie moins hyper-tendu. Le desperado meurt ou se transforme en quelque chose d'autre - bien que ses vieilles habitudes le suivent assurément avec ténacité.

Escroc : C'est un chercheur de frissons, un personnage qui se plaît à mettre au point les ruses les plus scandaleuses et étonnantes. La tromperie et les tours sont sa subsistance ; flirter avec le danger lui donne un frisson incomparable. Les voleurs, comme Renard le Goupil, sont souvent dépeints de cette manière dans les contes populaires et fantastiques. Dans. un jeu de rôle, vous pouvez souhaiter faire un escroc plus complexe. Pourquoi semble-t-il si brillant et frivole ? Cache-t-il quelque chose derrière tout cela ? Son envie, voire son obsession, de se montrer le plus rusé de tous ne le guide-t-elle pas ? Un tel personnage pourrait même devenir dangereux pour son entourage si ses imprudences étaient mises à jours- d'aucuns pourraient en tirer parti. Que se passet-il si des gens sont impressionnés par ses bouffonneries ? Que se passe-t-il s'ils arrivent à déjouer ses plans ou qu'ils ne les trouvent pas amusants ? A-t-il besoin d'être reconnu ou le frisson seul est-il suffisant pour le satisfaire ? L'escroc peut-être dompté par une calme humilité ou être poussé par la rage ou la frustration ?

Gangster : Ce personnage a été littéralement élevé dans le crime. Il vient peut-être d'une famille de criminels d'élite ou de chefs du crime organisé. Avec les années, ils ont développé leurs propres Codes de comportement et un sens tortueux de l'honneur. Un gangster se trouve dans une cité et peut être de n'importe quelle origine (Ies familles du crime peuvent avoir une richesse considérable, mais si leurs activités illégales sont bien connues, ou au moins Ie sujet de rumeurs courantes, ils peuvent faire l'objet d'une estime considérablement moindre aux yeux des bons citoyens que ceux disposant d'une richesse comparable gagnée honnêtement). Sa motivation primaire est généralement la cupidité ou la loyauté, et son alignement est Ie plus souvent loyal neutre ou Loyal mauvais. Les personnages de ce genre constituent souvent l'épine dorsale des plus puissantes guildes de voleurs.

Gosse des rues/victime des circonstances : Ce voleur a grandi dans un environnement pauvre et dur. Là, il a appris que si vous avez besoin de quelque chose, il fallait le prendre, parce qu'il n'y a personne pour vous le donner. Les gens peuvent dire que voler est mal, mais il ne peut le croire-pour lui, voler a toujours signifier survivre. Il a perdu depuis longtemps tout sentiment de regret dans ses actions. Il est plongé dans une vie criminelle depuis si longtemps qu'elle lui semble être la seule vie possible. Ce personnage connaît invariable ment son environnement (généralement une cité) dans les moindres détails et a probablement de nombreuses relations utiles. Son origine sociale est toujours d'une classe inférieure ou inconnue. Les gosses des rues qui poursuivent une vie de voleur peuvent se développer selon un archétype différent quand ils vieillissent ; un professionnel, par exemple, peut éclore d'un tel jeune voleur solitaire.

Héros du peuple : Quand le système en lui-même est injuste, ceux qu'on dit "criminels" sont parfois en fait de bons gars. Le héros du peuple ne se repose pas paresseusement sous le règne tyrans. II mène le combat, emploie tout son charisme et ses talents de roublard pour que le droit gagne et, si possible pour que le régime mauvais soit re versé. Robin des Bois est un héros du peuple très célèbre. Selon la légende, " volait les riches nobles et ecclésiastiques et donnait l'argent aux pauvre paysans surtaxés. Robin des Bois était d'un noble lignage et sa bande opérait dans la campagne, mais un héros du peuple pour opérer dans n'importe quel environnement et être de n'importe quelle origine sociale. Imaginez par exemple un voleur des classes inférieures qui vit dans une cité dirigée par un tyran maléfique. Lui et ses compatriotes se consacrent à la libération des esclaves maltraités des prisonniers condamnés à tort, les mettant en sécurité au delà des frontières du royaume. Le héros du peuple bien sûr principalement motivé par justice (ou du moins c'est ainsi q doit apparaître aux yeux du peuple).

Justicier : Le justicier est un solitaire, un genre curieux de voleur dont la vie est orientée vers la mise en échec des plans des criminels. Il trouve la loi trop restrictive ou trop laxiste, et il s'est donc mis en marge pour mettre en oeuvre sa propre vision de la justice. Ironiquement, le justicier s'entraîne dans toutes les compétences des voleurs auxquels il s'oppose ; il en vient à connaître leurs manières et leur es comme s'il était un des leurs. Bien qu il combatte du côté de la loi , cette dernière, souvent, ne l'apprécie pas. Il est incontrôlé, imprévisible - et de ce fait dangereux. Cela est particulièrement vrai dans les lieux où les autorités sont un petit peu impliquées du côté sombre, peut-être minées par les pots-de-vin, les graissages de pattes, les liens avec le crime et d'autres formes de corruption. Le justicier mène une vie dangereuse, car il a de nombreux ennemis puissants. D'un autre côté, le justicier peut atteindre un statut révéré similaire à celui du héros du peuple, si son succès est populairement connu. La popularité ne peut pas grand chose pour arrêter une puissante guilde de voleurs, mais elle peut intimider les officiels publics les plus craintifs, les faisant approuver tacitement ses exploits extralégaux. Un justicier ne fera pas, bien sûr, partie d'une guilde-ils sont l'antithèse l'un de l'autre. Mais, il peut être membre d'une quelconque société secrète vouée à la justice. Ce genre de société peut être entièrement composée de voleurs du type justicier, ou peut inclure des aventuriers de nombreuses classes différentes. Le justicier peut être de n'importe quelle origine sociale. Il peut opérer dans n'importe quel environnement, mais l'urbain est le plus courant. Sa motivation primaire est généralement la justice, mais on pourrait imaginer la gloire, la loyauté (peut être à des camarades ou à des parents tués ou ruinés par des criminels), ou même la lubie. Certaines bandes dessinées ont fait un grand travail en illustrant les psychologies complexes des personnages appartenant à l'archétype du justicier. Elles constituent une excellent lecture d'inspiration.

Kleptomane : Le kleptomane est un personnage avec une compulsion, peut-être totalement incontrôlable, de vol. Cette compulsion peut être en contradiction avec le reste de sa personnalité ; une interprétation intéressant peut apparaître alors que le personnage connaît un conflit interne entre son désir pressant de voler et une conscience coupable qui n'arrête pas de lui dire combien ses actions sont mauvaises et illégales. Ce personnage peut être de n' importe quelle origine et évoluer dans n'importe quel environnement. Sa motivation peut être considérée (très vaguement) comme la lubie, car elle manque de raison rationnelle.

Professionnel : Le banditisme est simplement un travail pour ce personnage. Il est souvent en retrait par rapport aux autres voleurs "inférieurs" il tolère fort peu les inconscients flamboyants comme les artistes et les escrocs ; les desperados et les kleptomanes, désespérés ou obsédés, sont négligés et grossiers en comparaison de ses talents raffinés et de son tempérament équilibré ; les héros du peuple sont juste stupides. Le justicier est un ennemi dangereux pour le professionnel, en partie parce qu'il lui est incompréhensible. Le gangster semblerait avoir un esprit apparenté au sien, mais il est trop étroitement lié (selon l'opinion du professionnel) par l'honneur et la loyauté familiale et d'autres choses sans valeur du même genre. Le professionnel n'est lié par aucun code absolu, sauf peut-être par un contrat et un vol propre et efficace. Il n'a d'honneur et d'honnêteté qu en vue de maintenir sa réputation de confiance. La motivation du professionnel est difficile à cerner. A l'évidence ce ne sont ni la justice ni la loyauté ; de plus il sait que la cupidité, la lubie ou le désir de gloire peuvent obscurcir le jugement et mener à la mollesse. Peut être que le terme de "survie" serait le meilleur pour décrire la motivation du professionnel, bien que tout professionnel digne de ce nom fasse mieux que simplement survivre. De tous les archétypes, il est celui qui a le plus de chances d'avoir une origine moyenne du type négociant, bien que toutes les autres soient possibles. Le professionnel est généralement basé dans une cité, à moins d'être errant, et ses services sont habituellement à vendre. Il peut être associé à une guilde, mais préfèrera être aussi indépendant que possible - l'implication d'autres personnes dans son travail est plus souvent une gêne qu'une aide.

Demi- humains

Un autre facteur à considérer lors de la création de votre voleur est sa race. Les voleurs sont l'une des deux classes de jeu d'AD&D® ouvertes à toutes les races (l'autre est le guerrier), aussi y-a-t-il une grande diversité raciale dans ses rangs. Les humains sont supposés être la norme dans ce livre, mais nous introduirons des notes occasionnelles quand des conditions ou des règles spéciales s'appliquent à des voleurs non-humains. Ci-dessous, par exemple, nous avons placé quelques observations sur le comportement des voleurs des diverses races demi-humaines. Ces suggestions sont de simples directives ou généralisations ; il n'est en aucun cas exigé que des PJ voleurs se conforment à ces modèles. Après tout, les PJ sont exceptionnels sous de nombreux aspects, la personnalité n'étant pas l'un des moindres. Ces prédispositions, comme vous pouvez les appeler, peuvent néanmoins être utiles comme point de départ pour la conceptualisation de votre voleur demi-humain. Des références sont faites ci-dessous aux "profils de voleur" que les diverses races peuvent adopter ; ils sont pleinement expliqués au Chapitre 3, qui commence page 23.

Demi- elfe

Les demi-elfes vivent entre eux mondes-et peut-être cela leur donne t-il une affinité spéciale avec le vol, en prenant le meilleur de ce que les deux ont à offrir. Certains demi-elfes préfèrent le monde de l'un de leurs deux parents, s'ils ont été élevés et acceptés par celui-ci. Mais nombreux sont les errants, qui ne se sentent jamais chez eux, ni acceptés dans aucune des deux sociétés. En voyant et comprenant deux aspects culturels différents, les demi-elfes sont en fait conscients des différences des gens selon les points de vue et de la manière de capitaliser sur ces différences. Cela les aide à développer une capacité bien aiguisée à masquer la vérité et, combinée avec l'affinité des elfes pour le savoir, en fait d'excellents escrocs. Les cibles sont parfois impressionnées plus avant par l'apparence exotique d'un demi-elfe (oreilles pointues, stature fine et ainsi de suite). Il est très facile, par exemple, pour un demi-elfe de rentrer dans une nouvelle ville, de trouver une cible potentielle, de découvrir ce dont elle a besoin ou ce qu'elle désire, et puis d'apparaître sur le pas de sa porte avec un truc à vendre. Un escroc demi-elfe tirera d'une ville ou d'une région tout ce qu elle vaut, et s'en ira quand les choses deviendront trop chaudes. Entre deux villes, il peut se lier avec des aventuriers pour des raisons de protection (et peut-être les escroquer également), mais finalement il les quittera après avoir découvert un nouveau territoire. De nombreux demi-elfes sont des solitaires et des errants, qui ne sont pas enclins à s'affilier à une guilde. Les liens entre un voleur demi-elfe et une guilde sont au mieux distendus, à moins que le personnage n'ait été élevé dans la structure de la guilde et bien endoctriné par sa mentalité.

Elfe

Les voleurs elfes sont parfois des espions ou des oreilles indiscrètes. La culture elfique ne montre qu un intérêt relativement faible pour la propriété matérielle personnelle ; avec leur incroyable durée de vie, ils sont plus conscients que la plupart des gens de la nature transitoire des choses. Mais si les choses matérielles vont et viennent, la connaissance est éternelle, et c'est elle que les voleurs elfes convoitent avant tout. Avec leurs chances supérieures pour trouver des portes secrètes, et leurs sens plus développés en général, les elfes sont excellents pour la collecte d'informations. Parmi les divers profils de voleur, ils choisiront le plus vraisemblablement celui de l'espion. Un elfe élevé dans une communauté humaine plus grande peut se tourner vers le profil d'investigateur, mais c'est une situation rare. Le profil d'aventurier est également populaire, en particulier chez le voleur elfe qui souhaite parcourir le monde à la recherche de connaissances exotiques (notez qu un voleur multi-classé ne peut pas prendre un profil). Les elfes se préparent avec soin ; ils peuvent avoir une patience qui étonne les autres races. Ils aiment faire des recherches avant d'entreprendre une mission, que ce soit un simple vol à la tire ou un plongeon dans un profond donjon pour traquer un quelconque artefact précieux. En raison de leur héritage, les elfes ont plus de chances que les autres voleurs de reconnaître la valeur d'objets anciens ou obscurs, comme les livres et 1es oeuvres d'art (si vous utilisez le système des compétences diverses, vous pouvez laisser un elfe faire un test de Collecte d'Informations ou d'une compétence similaire, pour identifier tel objet ou en estimer la valeur). Un elfe a également plus de chances de savoir où revendre un objet - bien qu'il le garde probablement pour lui même. Quand les elfes désirent des biens matériels, ces derniers sont sûrement beaux et innovateurs. Les elfes s'intéressent spécialement aux objets qui durent longtemps et ont une valeur intellectuelle (oeuvres d'art, livres rares, etc.). Bien que captivés par la connaissance, les elfes ne sont pas excessivement secrets. Ils trouvent l'information excitante et peuvent trouver plaisir à la partager avec leurs amis. Enfin, les elfes sont dignes de confiance. Vous pouvez généralement attendre d'un elfe qu'il se comporte en professionnel (bien qu il puisse ne pas être reconnu en tant que tel) ou en homme de guilde sûr (bien que les elfes préfèrent être indépendants vis-à-vis de ce genre d'organisations).

Gnome

"Farceur" et"téméraire" sont les mots qui décrivent le mieux le voleur gnome. Il prend du plaisir dans le vol, non par cupidité, mais parce que c'est un jeu excitant - c'est un concours d'énigmes et de défis, avec une récompense significative si vous le réussissez. Le vol est plus une récréation qu'une profession - mais le lecteur sait bien à quel point on peut s' impliquer dans un jeu ! Les gnomes sont amateurs de cambriolages, bien que l'escalade des murs leur soit difficile en raison de leur petite stature. Ils peuvent être des crocheteurs infaillibles (experts en ouverture de serrure et en désarmement de pièges), ayant une expérience technique comparable à celle des nains, mais la mettant plus volontiers en oeuvre pour des larcins. Certains ont comparé les voleurs gnomes à des rats montrer à l'un d'entre eux quelque chose de brillant et d'intéressant, et il est probable qu'il soit si envahi de curiosité qu'il laissera tout tomber, presser de trouver le moyen de mettre l'objet de son intérêt entre ses mains. Les gnomes évitent les trésors encombrants, comme les pièces et les objets embarrassants qui doivent être revendus. Ce sont des collectionneurs, des gens qui font çà par passe-temps, aimant admirer leurs trophées gem-mes, bijoux et (peut-être ce qu'ils aiment par dessus tout) les fascinants objets magiques. De plus, ils aiment employer leurs objets magiques de manière intelligente. Ils se plaisent plus que toutes les autres races à faire des blagues. Cela les rend gênants pour leurs compagnons aventuriers et partenaires voleurs, mais, bien qu'embarrassantes ou amusantes, ces farces sont sans danger. Et au fond de lui, un gnome bien traité est le compagnon d'aventure le plus loyal et le plus sûr.

Nain

De nombreux voleurs nains ne sont pas des voleurs en tant que tels, mais plutôt des experts en choses mécaniques, comme les serrures, les pièges ou d'autres choses du genre, qui sont utilisés pour décourager les voleurs. Le voleur nain est donc souvent un installateur de ce genre d'objets, ou un conseiller en problèmes de sécurité. De plus, naturellement, la connaissance de la manière d'assembler les choses sert également à les démonter... Le profil le plus apprécié par les voleurs nains est, naturellement, celui de taste-trappe. Ils peuvent y faire usage de leur connaissance et de leurs compétences sans s'engager dans les activités déshonorantes des vols véritables. Si vous souhaitez vérifier le degré de protection de vos bijoux, ou savoir si votre prison est véritablement inviolable, un taste-trappe nain est probablement le meilleur moyen. On trouve également des chasseurs de primes dans les rangs des voleurs nains. Ils peuvent servir les rois sous les montagnes, ramenant des scélérats et des criminels qui ont échappé d'une manière quelconque à la justice des nains - de tels personnages sont les seuls chasseurs de primes à avoir le droit d'être d'alignement loyal. Les autres chasseurs de primes nains se spécialisent comme agents de recouvrement. Ils utilisent toute la gamme des compétences de voleur pour récupérer des objets volés, en faisant attention de ne rien prendre pour eux, gardant ainsi leur honneur et leur

réputation immaculés. Il peut être dangereux d' appeler l'une de ces deux sortes de nains, voleur c'est une grave insulte dans la culture naine, dans laquelle la tradition interdit absolument à un nain d'en voler un autre. Le vol dans cette communauté est passible d'exil au strict minimum, et parfois de mort. La prohibition ne s'étend pas aux vols des autres races (en particulier les gobelins), mais voler est toujours moins qu'honorable et un voleur connu est généralement considéré avec prudence et suspicion par ses voisins. Les voleurs nains vivant à l'extérieur du monde des nains, se sont fatigués de cette suspicion, ou ont été expulsés pour un vol ou une autre transgression. Ils ont toujours tendance à faire montre d'un grand honneur et à conserver l'attitude professionnelle caractéristique de leur race ; un ancien criminel peut même avoir appris de ses crimes et de ses excès de jeunesse, et pourrait être un compagnon de toute confiance. Mais, un petit nombre d' entre eux, très dangereux, ont abandonné leur héritage racial et sont devenus traîtres et imprévisibles. Tout nain trouvé dans une guilde de voleurs peut être considéré comme un hors-la-loi dans la société naine.

Petites- gens

Parfois dépeints comme des cambrioleurs accomplis, les voleurs petites-gens sont réellement motivés par la curiosité. Le petit-homme moyen est satisfait de mener une vie simple, sûre et confortable. Mais le voleur se languit de voir et de connaître le monde qui se trouve au-delà des collines et des terriers de son village natal. "Aventurier" est probablement encore un mot trop fort, car même les voleurs petites-gens possèdent la prudence farouche caractéristique de leur race, avec en plus un sain dégoût du danger, de l'inconfort et de l'incertitude. Les petites-gens font des préparatifs prudents à chaque fois que cela est possible, et utilisent librement leurs compétences de camouflage. Une exploration préalable est toujours un plus, et les assauts frontaux (en combat ou dans un vol) sont frappés d'anathème. De nombreuses petites-gens ne font montre que d'un intérêt remarquablement faible pour l'argent, qui peut être assez encombrant (en particulier pour une personne de petite taille). Ils prendront assurément une bonne part de butin - au moins assez pour une période plaisante d'aisance et de confort avant que le travail ne redevienne obligatoire - mais ils sont difficilement motivés par la cupidité. La question suivante demeure une grande énigme pour les sages où les petites-gens tirent-ils leur extraordinaire talent pour les compétences de voleur ? On trouve très peu d'ouvrages de serrurerie ou de métallurgie dans leur culture, et le vol au sein de leur communauté est virtuellement inconnu-mais le voleur petit-homme a une aptitude étonnante pour quasiment toutes les compétences de voleur. En adjoignant cette aptitude aux attitudes décrites, avec en plus une loyauté féroce envers leurs amis, il est compréhensible que le voleur petit-homme soit une denrée hautement demandée pour les expéditions d'aventure.

Autres races non- humaines

Comme le Guide du Maître le mentionne (page 16), il est possible de concevoir de nouvelles races de personnage pour votre campagne. Certains de ces personnages ont des chances de finir par rejoindre la classe des voleurs. Les races les plus communément adaptées pour les personnages sont humanoïdes - ogres, orques et hybrides de ces races ; gobelins, kobolds et même hobgobelins et goblours. En tant que voleurs ces personnages préfèrent les profils de bandit et de sicaire - ils préfèrent les vols armés, sans exigence de beaucoup de finesse, de délicatesse ou de dextérité.

Demi- humains, Cités et Guildes

Les paragraphes ci-dessus décrivent des demi-humains qui ont été élevés au sein de leur propre race, et qui ont endossé la plupart des caractéristiques culturels de leur race. Mais certains demi-humains se trouvent dans d'autres environnements, comme des cités humaines. La plupart des demihumains de ce genre vivent toujours initialement parmi les leurs, mais certaines campagnes peuvent inclure une seconde - voire une troisième génération de demi-humains émigrés. Cela arrive particulièrement dans le grandes cités où des ghettos de demi humains peuvent exister, où des guildes de voleurs ont élevé pour leurs fin des demi-humains afin de tirer avantage des capacités ou bénéfices spéciaux de leur race, tout en supprimant leurs inclinations naturelles ou culturelles (honneur des nains, caractère pacifique des petites-gens, amour de l'errance des demi-elfes et ainsi de suite). Les demi-humains nés dans des ghettos montrent sans nul doute encore des signes de leur sang d'origine, mais ces tendances sont plus faibles. En fait, la personnalité d'un demi-humain élevé par une guilde peut difficilement déduire de sa race si le conditionnement a été bien fait (il pourrait même trouver des singularités comme un nain claustrophobe ou un elfe refoulé). Une interprétation intéressante pourrait se développer à partir d'un voleur demi-humain fou élevé par une guilde rompant avec celle-ci, le seul parent qu il connaisse, pour essayer de re trouver par lui-même les terres non familières de ses ancêtres.

Code du professionnel

Pensez-vous qu'une cité, une armée, des bandits, des voleurs ou tout autre groupe ayant tenté une action concertée, aurait pu accomplir quoi que ce soit en se trahissant les uns les autres ?

Platon, La République, Livre I

L'une des choses qui distingue un voleur "professionnel" des variétés plus communes et vulgaires est, comme chez Platon, sa compréhension de l'équilibre délicat de la justice que même les voleurs doivent maintenir dans leurs rangs pour réussir. De nombreux voleurs souhaitent être considérés comme des professionnels. C'est un statut privilégié, indiquant le succès et le respect de la pègre. Cela peut être une position dans les affaires, apportant des missions de plus en plus lucratives. Même dans les lieux non revendiqués comme territoires par les guildes, il y a des cercles de voleurs professionnels, formant l'élite de la pègre. La qualification la plus simple d'un professionnel est qu'il est reconnu en tant que tel par d'autres professionnels. Cette reconnaissance n'est pas facile à gagner. Un voleur doit se construire une réputation d'excellence par sa compétence, sa valeur et son honneur parmi ses partenaires d'affaires. Un soi-disant professionnel doit également traîner dans les "endroits adéquats", tavernes et établissements du même genre, des lieux particuliers où les professionnels se rassemblent. Ils s'y reposent, partagent des informations, prennent des contacts, et font des arrangements de coopération professionnelle avec d'autres voleurs. L'attitude est le premier élément à adopter pour le voleur aspirant professionnel. L'attitude professionnelle dit que le vol est un travail, et doit être accompli comme un autre, ni plus ni moins. Le professionnel n'a pas pitié de ses victimes ; elles ont simplement échoué à protéger leurs biens correctement, et en subissent les conséquences économiques. Les professionnels développent un code non écrit de conduite, des directives de comportement. Son contenu exact varie de lieu en lieu ; la seule règle universelle semble être l'interdiction de "balancer". Un "code" typique suit, avec les éléments donnés dans l'ordre d'importance :

1. Un voleur professionnel ne "balance" pas s'il est capturé par les autorités au cours ou à la suite d'un travail, il ne doit pas révéler les identités de ses partenaires, receleurs, informateurs ou autres contacts professionnels.
2. Un voleur professionnel rapportera honnêtement l'argent ou les biens qu il a retirés d'un travail il ne "doublera" pas ses partenaires.
3. Un groupe de voleurs professionnels partagera son butin équitablement entre ses membres, ou selon la contribution de chacun au travail, selon les termes fixés et acceptés par avance.
4. Un voleur professionnel partagera certaines de ses possessions avec d'autres voleurs professionnels qui ont été emprisonnés (pour aider à payer des amendes, à corrompre des officiels, etc.).
5. Si un voleur professionnel détient une information de valeur (p. ex. des cibles attirantes, la localisation de pièges et les activités du guet de la ville), il la partagera avec d'autres professionnels.
6. Les voleurs professionnels aideront un des leurs, en dépit même de différents ou d'une inimitié personnelle existant entre eux.

Comme cela a été dit plus haut, ces règles ne sont reconnues dans tous les cercles de voleurs professionnels ; mais un certain sens de l'honneur est vital dans l'attitude et le comportement qui distinguent un professionnel et font de lui un "bon cambrioleur". La punition pour avoir rompu le code professionnel peut être aussi sévère au minimum que celle pour avoir enfreint la loi. Quelques transgressions peuvent être oubliées par la communauté criminelle, mais un enchaînement d'ignorances sensibles du code provoquera une détérioration de la réputation du personnage. D'autres voleurs n'inviteront plus le personnage comme partenaire dans des missions ; le silence et des regards froids l'accueilleront à son établissement public préféré ; des receleurs peuvent même refuser d'acheter les biens qu il acquiert. Il court également le risque que d'anciens associés le balancent. Dans les pires situations - disons qu'un voleur double ses partenaires, les balance puis quitte ensuite la ville pour un port inconnu quelconque - le voleur professionnel peut s'attendre à ce que non seulement sa réputation soit ruinée, mais également à devoir garder un oeil sur ses arrières, pour surveiller que des assassins ou des chasseurs de primes engagés par des anciens associés ou par leurs amis ou familles n'arrivent pas. D'un autre côté, il y a également des bénéfices considérables pour le voleur adhérant à ce code. Il gagnera le respect et la confiance de ses associés. Il n'est pas immunisé aux voleurs manquant d'honneur, qui peuvent essayer de le doubler ou de le balancer, mais il aura le soutien et l'approbation des autres en se vengeant de ceux qui lui ont causé du tort. De plus, s'il est capturé et emprisonné par les autorités, il peut attendre le privilège de l'arrangement des contacts (ou d'autres moins formels) de la guilde peuvent arranger sa libération par des pots-de-vin ou des faveurs. Même si le professionnel n'a pas accès à l'argent nécessaire, d'autres voleurs, sachant qu'il ferait la même chose pour eux, le dépanneront jusqu'à ce qu'il rassemble le montant nécessaire.

Chapitre 2 : Compétences

L'utilisation des compétences diverses dans votre campagne est grandement recommandée, en particulier si vous allez utiliser Ies profils de voleur que nous présentons dans ce livre. Les compétences constituent la meilleure façon de quantifier les divers talents qui distinguent un profil de voleur d'un autre. Ce chapitre est entièrement consacré aux compétences diverses. Il comprend une table de références avec une liste complète des compétences accessibles aux voleurs, plusieurs étant nouvelles. Celles-ci sont décrites ci-dessous.

Tableau 1 : COMPÉTENCES DIVERSES DES VOLEURS

COMPÉTENCES GÉNÉRALES*	NOUVELLES COMPÉTENCES DE VOLEUR*	COMPÉTENCES DE VOLEUR**
Agriculture	Acrobatie	Astrologie
Allumage de Feu	Combat Aveugle	Baluchonnage
Brassage	Contrefaçon	Baratin
Chant	Déguisement	Bonne Aventure
Charpenterie	Estimation	Canotage***
Cordonnerie	Funambulisme	Chasse
Couture/Confection	Histoire Ancienne	Collecte d'Informations
Cuisine	Histoire Locale	Endurance
Danse	Instrument de Musique	Filature
Don Artistique	Jeu	Herboristerie
Dressage d'Animaux	Jonglerie	Imitation
Équitation	Lecture sur les Lèvres	Imitation d'Animal
Équitation en Vol	Pose de Collets	Intimidation
Étiquette	Saut	Lecture/Écriture
Expertise Maritime	Taille de Gemme	Mendicité
Ferronnerie	Ventriloquie	Navigation
Héraldique		Observation***
Langues Vivantes		Pistage
Maçonnerie		Religion
Maîtrise des Animaux		Serrurerie
Maroquinerie		Survie
Météorologie		Vigilance***
Mines		
Natation		
Pêche		
Poterie		
Sens de l'Orientation		
Tissage		
Utilisation des Cordes		

* Les compétences de cette colonne sont décrites en détail dans le Manuel des Joueurs de la 2ème Édition, pages 61 à 71.

** Ces nouvelles compétences de voleur sont abordées dans le texte de ce chapitre.

*** Si le MD le désire, ces compétences peuvent être considérées comme générales, accessibles aux personnages de n'importe quelle classe sans dépense supplémentaire d'unité de compétence.

Nouvelles compétences

Chaque description ci-dessous commence avec les informations suivantes : nom de la compétence, nombre d'unités requis pour la choisir, caractéristique correspondante du personnage (p. ex. Intelligence), le modificateur de test pour l'utilisation de la compétence et le(s) profil(s) de voleur pour le(s)quel(s) elle est appropriée (c.-à-d. exigée ou recommandée). Les voleurs de n'importe quel profil peuvent choisir n'importe laquelle de ces nouvelles compétences. Mais, si le profil n'est pas donné comme approprié dans la description de la compétence, ajoutez alors une unité supplémentaire au nombre déjà donné, comme si la compétence était réservée à une autre classe (cf. Manuel des joueurs, p. 60). C'est pourquoi un « Nb d'unité » est toujours donné, même si une compétence donnée peut ne rien coûter en unité à des voleurs prenant certains profils.

Baluchonnage

1 unité, Dextérité, modificateur 0
Exigée : Cambrioleur
Recommandée : Aventurier, bandit, boucanier, sicaire

Cette compétence représente la capacité à s'emparer du meilleur butin dans le temps le plus court. Par exemple, un monte-en-l'air s'introduit dans une pièce d'un riche manoir. Il a environ deux minutes pour remplir son sac à dos afin de pouvoir s'échapper avant que les gardes ne soient appelés par les alarmes magiques. Si le test de compétence est réussi, il est capable de reconnaître et de fourrer dans son sac la combinaison d'objets ayant le plus de valeur possible, étant donné ses contraintes de temps et d'espace.

Baratin

1 unité, Charisme, modificateur spécial
Exigée : Aigrefin
Recommandée : Acrobate, aventurier, receleur, investigateur, trafiquant, taste-trappe

Le Baratin est l'art de la distraction et a la duperie. Si un test de compétence est réussi, le baratineur est capable de parvenir à tout ce qu il vise. Les modificateurs sont basés sur l'Intelligence et Sagesse de la cible, comme le montre le Tableau 3. Le MJ peut également introduire des modificateurs selon la difficulté ou la plausibilité de ce que le personnage est en train de tenter. Les modificateurs sont cumulatifs. Les cibles avec une Intelligence de 3 ou moins sont si bêtes que les tentatives de baratin échouent automatiquement car elles ne peuvent pas suivre ce qui est dit (les créatures qui sont si stupides sont facilement trompées par d'autres moyens). Les cibles avec une Intelligence de 20 ou plus ou une Sagesse supérieure ou égale à 19 sont imperméables au Baratin.
Exemple : Julina la Silencieuse; une remarquable espionne, est découverte par des gardes alors qu'elle furète autour du palais de l'empereur. Elle décide rapidement de les baratiner afin de leur faire croire qu'elle est la maîtresse de l'Intendant du Palais et qu'elle s'est simplement perdue dans le labyrinthe des halls. Mais Julina ne sait pas que l'Intendant est un gentilhomme âgé, heureux et marié, or, il est possible que les gardes connaissent cette réputation. Le MD suppose que les gardes ont une Intelligence et une Sagesse moyennes (pas de modificateur), mais il ajoute un modificateur de -3 car l'histoire de Julina contredit la réputation de l'Intendant. Elle obtient un 7 sur 1d20 soit moins de 10 (le Charisme de Julina est de 13, avec un modificateur de -3), et elle réussit. Les gardes gobent son histoire, et suggèrent qu elle file vers celui à qui elle appartient immédiatement. Si elle avait échoué, ils auraient découvert son bluff - et peut-être l'auraient-ils escortée directement à la porte de l'Intendant et de sa femme.

Tableau 2 : MODIFICATEURS DE BARATIN

Intelligence de la cible	**Modificateur**	**Sagesse de la cible**	**Modificateur**
3 ou moins	n.a	3	-5
4-5	-3	4-5	-3
6-8	-1	6-8	-1
9-12	0	9-12	0
13-15	+1	13-15	+1
16-17	+2	16-17	+3
18	+3	18	+5
19	+5	19 et +	n. a.
20	n. a.		

Bonne Aventure

2 unités, Charisme, modificateur +2 (voir ci-dessous)
Recommandée : Aigrefin.

Cette compétence diverse recouvre la connaissance de différentes méthodes divinatoires - toutes étant truquées. Le voleur avec Bonne Aventure est familier avec de nombreux objets et méthodes, comme les cartes de tarots, la lecture des lignes de la main, l'interprétation du vol des pinsons ou la disposition des entrailles d'un animal sacrifié, et ainsi de suite - il est au moins assez familier avec ces pratiqués pour faire croire qu'il est un authentique diseur de bonne aventure (si la bonne aventure peut faire des prédictions précises dans la campagne du MD, cette compétence ne permet pas nécessairement au voleur de faire de même ; elle ne confère aucun pouvoir magique). Le voleur fait les prédictions qu il souhaite. Un test de compétence réussi indique que le client du voleur croit les prédictions. Si le test échoue, la duperie est découverte d'une certaine manière, ou les prédictions ne sont pas crues. Si le MD le souhaite, les mêmes modificateurs donnés pour le Baratin (ci-dessus) peuvent être utilisés, basés sur l'Intelligence et la Sagesse du sujet ainsi que sur la vraisemblance des prédictions données.
Règle optionnelle : Si un 1 naturel (ou un autre nombre secrètement choisi par le MD avant le jet du dé) est obtenu, l'événement prédit par le voleur s'avère en fait vrai !

Canotage

1 unité, Sagesse, modificateur +1
Recommandée : Aventurier, chasseur de primes, trafiquant

Un personnage avec la compétence de Canotage est nécessaire pour guider un bateau le long d'un cours d'eau rapide ou pour réduire les dangers de chavirement d'un canoë ou d'un kayak. De plus, un personnage avec cette compétence peut assurer qu un bateau est propulsé à sa vitesse maximale. Notez que cette compétence est différente de Navigation ou d'Expertise Maritime, qui ne s'appliquent qu'aux navires sur les océans, les mers ou, au moins, les grands lacs, plutôt qu'à de petites embarcations sur des lacs plus petits ou des rivières.

Chasse

1 unité, Sagesse, modificateur +1
Recommandée : Chasseur de primes.

Cette compétence est normalement réservée aux combattants. Sa description se trouve à la page 62 du Manuel des joueurs.

Collecte d'informations

1 unité, Intelligence, modificateurs spéciaux
Exigée : Espion, investigateur, mendiant, receleur
Recommandée : Aigrefin, aventurier, assassin, cambrioleur, chasseur de primes, taste-trappe, tire-laine, trafiquant

Cette compétence représente la capacité à rassembler des informations dans la pègre, la plupart du temps sur des "travaux" de voleurs ou sur des personnes. Un personnage avec cette compétence, dans des circonstances appropriées, sera au courant de toutes les rumeurs importantes circulant parmi les bas-fonds d'une zone ; avec un test de compétence réussi, une information spécifique sur une personne ou un lieu peut être obtenue (le MD doit décider du degré de spécificité de cette information). Les modificateurs suivants peuvent influencer le test de compétence. Les ajustements à la réaction du personnage (basés sur le Charisme) devraient modifier positivement ou négativement le jet, en supposant qu un contact avec des gens soit impliqué dans la recherche. Les membres de guildes de voleurs reçoivent un bonus de +2, car ils sont supposés avoir des contacts plus et mieux informés que les indépendants. De plus, leur "territoire" (ci-dessous) est considéré comme étant celui de la guilde et non seulement leur propre zone opérationnelle. Comme cette compétence dépend d'un réseau d'informateurs et de contacts, le voleur sera désavantagé en essayant de I'utiliser dans une zone autre que son territoire. Le terme "territoire' se réfère à sa base régulière d'opérations - une cité, un faubourg de ville, ou même toute une province ou une région rurale. A l'extérieur de ce territoire, le voleur n'entend pas les rumeurs automatiquement (un test normal de compétence est nécessaire), et la collecte d'informations spécifiques subit

une pénalité d'au moins -3. Le MD peut l'augmenter dans des zones véritablement étrangères (p. ex. un voleur d'Eauprofonde essayant de ras sembler des informations à Calimshan), en raison des grandes différences de langue, de culture et de race. Enfin, à chaque fois qu'un test de compétence est nécessaire, un petit investissement en argent pour des boissons, des pots-de vins et ainsi de suite, doit être fait, sous peine d'une pénalité supplémentaire de-3. Un total de 1d10 po est la norme, et il est perdu que l'information désirée soit découverte ou non (si l'information est toujours inconnue, le personnage peut continuer sa recherche le jour suivant, en dépensant plus d'argent et en taisant un autre test de compétence). Le MD est libre d'augmenter le coût d'utilisation de cette compétence si cela s'adapte à sa campagne.

Exemples :

1. Urlar traîne dans la taverne locale de son faubourg quand il entend des rumeurs sur un dragon dans le nord, récemment tué alors qu il pillait un village. La caverne et Ies trésors du dragon ri ont toujours pas été découverts. Mais on dit que certains aventuriers vantards auraient trouvé une carte de ceux-ci. Les contacts d'Urlar lui ont donné l'information immédiatement, tandis qu'un autre PJ aurait eu besoin d'approcher des gens, de leur parler et probablement de leur offrir plusieurs consommations afin d'apprendre l'existence de la carte et du trésor.
2. Sa cupidité avivée, Urlar souhaite savoir qui sont ces aventuriers, afin de pouvoir leur voler leur carte et trouver seul le trésor du dragon. Cela demande quelques consommations (un investissement de 2 po), et le test de compétence subit une pénalité de -1 en raison du faible Charisme d'Urlar (7). Son Intelligence est de 10, il a donc besoin d'un 9 ou moins afin de découvrir l'identité des aventuriers. S'ils ne sont pas très connus, il peut avoir besoin de faire des tests supplémentaires pour les pister (trouver où ils ont résidé, quels temples ils ont visités, ou quoi que ce soit d'autre).
3. Julina la Silencieuse est engagée comme espionne afin d'infiltrer le palais de l'empereur. Elle a besoin de trouver une voie facile pour y rentrer - un égout, une entrée de service ou quelque chose du genre. Ses employeurs lui ont versé une somme importante pour des pots-de-vin. Son Intelligence est de 14 et ses modificateurs sont : +1 (pour son ajustement à la réaction avec un Charisme de 13), +2 (membre d'une guilde de voleurs) et -3 (car ce n'est pas son territoire) ; elle doit donc obtenir 14 ou moins sur 1d20 a pour obtenir les informations dont elle a besoin. II est préférable de jouer les recherches d'informations à chaque fois que cela est possible.

Endurance

2 unités, Constitution, modificateur 0
Recommandée : Sicaire
Cette compétence est normalement réservée aux combattants. Sa description se trouve à la page 64 du Manuel des Joueurs.

Filature

1 unité, Dextérité, modificateurs spéciaux
Exigée : Assassin, tire-laine.
Recommandée : espion, chasseur de primes, investigateur, mendiant, sicaire, taste-trappe

Filature ressemble à Pistage, sauf que cette dernière est principalement associée avec les contrées sauvages et que 1a première est typiquement utilisée dans les centres urbains principaux (c.-à-d; cités et grands villes). C'est le talent de filer quelqu'un-de garder une certaine distance ou même de l'attraper, bien qu'il puisse tenter de se mêler à la foule, ou au moins se perdre dans 1a confusion d'une rue pleine de monde. Un test de compétence est fait en premier lieu pour voir si le voleur est capable de filer sans être remarqué. La personne suivie possède la compétence de Vigilance, le voleur subit m pénalité de -5. Si le voleur a été remarqué, la personne suivie peut tenter de le semer. Pour éviter de perdre sa trace le voleur doit faire un autre test de compétence. Un modificateur variant de -3 à +3 (selon que c'est la première visite du voleur dans la ville ou que c'est son terrain habituel) peut être utilisé, si le MD le désire, pour refléter le degré de familiarité du voleur avec la zone. Avertissez le voleur auparavant si vous allez appliquer des modificateurs (bien que vous n'ayez pas besoin de dire lesquels exactement). Le MD doit se sentir libre d'utiliser des modificateurs de circonstances dans ses jets. Par exemple, si une rue est relativement vide, le voleur aura un -1 ou un-2 dans sa tentative de ne pas être remarqué mais un +1 ou +2 s'il a été vu et qu'il poursuit sa cible. Des nombres opposés pourraient être utilisés pour des situations exceptionnellement encombrées ou de nuit. Pour tout test de Filature, une pénalité de -3 s'applique si la personne suivie possède également cette compétence (et, on peut le présumer, sait donc mieux comment brouiller ses propres traces).

Exemple :

Julina est en train de poursuivre un PNJ dans la capitale impériale car elle suspecte qu'il espionne pour une mployeur rival et qu'il possède des informations qui lui seraient précieuses. Il fait nuit et elle se trouve dans une rue quasi déserte. Le MD en informe Julina et lui dit qu elle aura du mal à ne pas se faire remarquer (modificateur de -2 sur son premier jet, mais il ne lui dit pas) ; mais s'il la repère, il sera aussi plus facile à suivre (+2). Le MD décide également que Julina est restée dans la capitale pour son travail assez longtemps pour s'être assez familiarisée avec les rues et les allées, et donc ne pas subir de pénalité pour cette raison. Mais, Julina ne sait pas, que l'espion qu'elle suit possède les compétences de Vigilance (modificateur +5) et de Filature (modificateur-3). Cela signifie que son premier test a un modificateur de -10 ; B'il est raté, le second aura un ajustement de-6. La Dextérité de Julina est de 17. Elle a besoin d'obtenir 7 ou moins à son premier jet, mais elle a un 13 et échoue. "L'homme t'a remarquée, dit le Maître de Donjon. Il accélère et tourne à un coin, dans une allée." Julina suit ; pour éviter de le perdre, elle a besoin d'un 11 ou moins. Elle obtient un 11, réussissant de justesse. "L'allée est vide - tu es sur le point de te ruer dans la prochaine rue, mais à travers une fenêtre tu remarques une lueur rouge, ressemblant à la cape de l'homme, et tu entends des pas dans un escalier dans le bâtiment à ta droite."

Herboristerie

2 unités, Intelligence, modificateur -2
Recommandée : Assassin, chasseur de primes.

Une connaissance des herbes, en particulier de celles avec des propriétés vénéneuses, est d'une certaine valeur pour les assassins et les chasseurs de primes. De plus, les éclaireurs apprennent souvent les types et les propriétés des plantes dans leurs voyages dans les contrées sauvages. Cette compétence est normalement réservée aux prêtres et aux magiciens. Sa description se trouve à la page 66 du Manuel des Joueurs. Voyez également la page 28 de ce livre pour des informations sur l'utilisation de cette compétence avec le profil d'assassin.

Imitation

2 unités, Charisme, modificateurs spéciaux
Recommandée : Assassin, espion

Imitation est l'art d'imiter de manière convaincante les voix des autres gens. C'est une compétence très exigeante demandant un entraînement et une pratique intenses des cordes vocales. Pour cette raison, elle demande deux unités de compétence diverse. Un personnage avec Imitation est capable d'imiter tout accent qu'il a entendu. Le succès est automatique à moins que les gens qui parlent eux mêmes avec cet accent soient les auditeurs ; dans un tel cas, un test de compétence est nécessaire (avec un modificateur +2). L'imitation de la voix d'une personne spécifique est plus difficile. Pour ce faire, le voleur doit, bien sûr, être familier avec la voix. Un test de compétence est nécessaire pour déterminer si l'imitation est détectée ; les modificateurs dépendent du degré de familiarité des auditeurs avec la voix imitée. Le succès est bien sûr certain si l'auditeur est un étranger, quel qu un n'ayant jamais entendu la voix imitée. Pour tromper une vague connaissance, il n'y a pas de modificateur ; pour tromper un ami du sujet, il y a une pénalité de -2, un ami proche,-5, et quelqu'un d'extrêmement proche (p. ex. parents ou épouse quel qu un ayant eu un contact proche avec la personne pendant des années), -7. Cette capacité est souvent utilisée avec la compétence de Déguisement. Le fait de savoir laquelle des deux doit être testée en premier dépend de si on voit ou on entend le personnage en premier. Si le test de Déguisement est réussi en premier, il y a un modificateur de +5 au test d'Imitation - les auditeurs ont déjà accepté l'apparence, aussi est-il moins probable qu'ils doutent de la voix. Si le test de Déguisement échoue, le problème de savoir si l'imitation de la voix est bonne ne se pose pas. Si le test d'Imitation est réussi en premier, cela donne un modificateur de +1 au test de Déguisement.

Imitation d'Animal

1 unité, Sagesse, modificateur -1
Recommandée : Bandit, chasseur de prime, trafiquant

Un personnage avec cette compétence est capable d'imiter les cris produits par divers animaux. Un test de compétence réussi signifie que seule la magie peut distinguer le cri de celui, réel, produit par l'animal imité. Un

jet de dé manqué signifie que le son se distingue légèrement de celui imité. Dans ce dernier cas, cela ne veut pas dire que toutes les créatures qui l'entendent savent qu il s'agit d'une supercherie. Si les créatures et les humanoïdes qui sont très familiers avec le cri le savent automatiquement, d'autres créatures ou personnages à portée d'oreille peuvent avoir besoin d'un test de Sagesse pour déterminer s'ils détectent une tromperie. Les bandits et les trafiquants utilisent cette capacité pour communiquer dans leur travail, presque comme une variante de l'argot des voleurs.

Intimidation

1 unité, caractéristique spéciale, modificateur spécial
Exigée : Sicaire
Recommandée : Bandit, boucanier, chasseur de primes

Il s agit du talent de plier les gens à sa volonté en leur faisant peur. Les PNJ intimidés feront probablement tout ce qu'on leur dit, morts de peur. Le revers de la médaille est qu'il est fort probable également qu'ils éprouvent beaucoup de ressentiment contre le personnage qui les a intimidés. Les PNJ garderont ce ressentiment caché-jusqu'à ce que la première chance de venger leur honneur se présente. L'intimidation peut être tentée avec l'une des deux caractéristiques suivantes : Force ou Charisme. Si la Force est utilisée, le voleur menace d'une blessure corporelle personnelle immédiate. Si le Charisme est utilisé, l'intimidation consiste en des menaces plus subtiles, qui ne sont pas nécessairement physiques. Si elle réussit, le PNJ est convaincu que le voleur est capable de rendre sa vie misérable et prêt à le faire - si ce n'est pas immédiatement, du moins dans un futur proche. Les personnages-joueurs ne sont jamais forcés de se soumettre à une intimidation, car cela gênerait la liberté d'interprétation des joueurs.

Lecture/Écriture

1 unité, Intelligence, modificateur +1
Recommandée : Investigateur, espion

Cette compétence est normalement réservée aux prêtres et aux magiciens. Sa description se trouve à la page 67 Manuel des Joueurs.

Mendicité

1 unité, Charisme, modificateurs spéciaux
Exigée : Mendiant
Recommandée : Assassin, chasseur primes, cambrioleur, tire-laine, pion

Cette compétence a deux fonctions. D'une part, elle permet au personnage de se poser de manière convaincante comme un mendiant ; le succès est automatique, et aucun test de compétence ne doit être fait. Cette fonction est plus utilisée par les assassins, les chasseurs de primes et les espions dans l'accomplissement de leurs missions. D'autre part, un personnage peut également utiliser la Mendicité pour se procurer un revenu journalier fort minime (de nombreux tire-laines sont fait des mendiants qui ne gagnent pas assez - ou vice-versa). Un succès exige en premier qu'il y ait des gens à qui mendier - avec de l'argent à donner. Un personnage dans un château abandonné ou dans un village récemment pillé est virtuellement assuré d'un échec. Les modificateurs suivants sont de simples suggestions pour le MD. Ils ne tiennent pas compte de la richesse des habitants, mais juste de la densité de la population. Les régions appauvries peuvent avoir des modificateurs négatifs encore plus grands - tout comme les zones peuplées avec une tradition de ladrerie.

Tableau 3 : MODIFICATEURS SUGGÉRÉS POUR LA MENDICITÉ

Lieu	Modificateur
Inhabité/Contrées sauvages	Echec automatique
Campagne	-7
Hameau, village	-5
Ville	-2
Cité	0

Si un test de compétence est réussi, alors le personnage est capable de récolter assez d'argent, de biens ou de services pour satisfaire à ses besoins d'un jour (un peu à manger et à boire, un lieu où dormir). Le MD peut également utiliser le test de compétence pour des actions uniques particulières - p. ex. un personnage sous le déguisement d'un mendiant accoste un PNJ spécifique. La compétence de Mendicité ne peut pas être utilisée pour forcer des personnages-joueurs à donner de l'argent, les joueurs sont toujours libres de décider si et comment leurs personnages répondent aux supplications.

Navigation

1 unité, Intelligence, modificateur -2
Exigée : Boucanier
Recommandée : Trafiquant

Cette compétence est normalement réservée aux prêtres, aux combattants et aux magiciens. Sa description se trouve à la page 68 du Manuel des joueurs.

Observation

1 unité, Intelligence, modificateur 0
Exigée : Aigrefin, espion, investigateur, mendiant, taste-trappe, tire-laine
Recommandée : Assassin, cambrioleur, chasseur de primes, receleur, trafiquant

Les personnages avec cette compétence ont cultivé des dons exceptionnellement précis d'observation. Le MD peut demander un test de compétence (ou le faire secrètement lui-même) à chaque fois qu'il y a quelque chose de subtilement dissimulé ; il peut également permettre aux personnages avec Observation d'augmenter de 1 sur 6 leurs chances de trouver des portes secrètes ou cachées. La compétence couvre tous les sens.

Exemple : Julina est en train d'interroger un homme qui prétend être un artisan ayant travaillé au palais ; elle est en train de chercher l'entrée la plus discrète. Le MD effectue secrètement un test d'Observation ; il est réussi. "Tu remarques, lui dit-il, que ses mains sont dans un état magnifique, entièrement dépourvues de callosités." A partir de cette observation, Julina peut en déduire que l'homme se fait juste passer pour un artisan ; il peut être un escroc tirant avantage de quelques consommations à l'oeil et de quelques pièces, voire même un espion à la solde de ses ennemis.

Pistage

2 unités, Sagesse, modificateur 0
Exigée : Chasseur de primes
Recommandée : assassin

Cette compétence est normalement réservée aux combattants. Sa description se trouve à la page 68 du Manuel des joueurs.

Serrurerie

1 unité, Dextérité, modificateur 0
Recommandée : Taste-trappe, voleurs nains et gnomes.

Il s'agit de la compétence spécialisée dans la fabrication des serrures. Elle est traitée comme une autre compétence artisanale pour ce qui est de ses chances de succès. De plus, les voleurs avec cette compétence obtiennent un bonus de 10% à leur talent de crochetage, car ils sont intimement familier avec la structure et le mécanisme internes de nombreuses serrures. Outre les taste-trappe, les voleurs nains et gnomes de n'importe quel profil peuvent prendre la compétence de Serrurerie pour une unité, en raison de la tradition d'artisanat et des choses mécaniques de leurs héritages culturels.

Survie

2 unités, Intelligence, modificateur 0
Exigée : Bandit
Recommandée : Chasseur de primes

Cette compétence est normalement réservée aux combattants. Sa description se trouve à la page 70 du Manuel des joueurs.

Vigilance

1 unité, Sagesse, modificateur +1
Exigée : Cambrioleur
Recommandée : Tous

Un personnage avec cette compétence est capable de remarquer instinctivement des signes de perturbations dans le voisinage immédiat et de les reconnaître, ce qui réduit de 1 sur 6 ses chances d'être surpris s'il réussit son test de compétence.

Demi- humains et compétences diverses

Chaque race demi-humaine a sa propre culture et ses propres techniques, et cela peut être quantifié en compétences diverses. Chaque race non-humaine d'AD&D® est donnée ci-dessous avec les compétences diverses qui sont les plus hautement recommandées car elles reflètent l'héritage des demi-humains en question. Notez que ces compétences sont simplement recommandées, dans l'intérêt de la personnalisation. Les joueurs n'ont pas l'obligation de choisir dans ces listes pour leurs voleurs demi-humains, pas plus qu'ils n'en reçoivent une comme compétence diverse en bonus. Si une compétence n'est pas recommandée pour la classe ou le profil de voleur du demi-humain, elle coûte une autre unité compétence, comme pour n'importe quel autre personnage.

Règle optionnelle : Un demi-humain utilisant une compétence recommandée peut obtenir un bonus de +1 à tout test de compétence qu'on pourrait exiger de lui.

Les recommandations de compétence diverse sont données par catégorie (générale, voleur, etc.).

Elfes et demi- elfes

Générales : Chant, Couture/Confection, Danse, Don Artistique, Étiquette, Maîtrise des Animaux, Maroquinerie, Météorologie, Sens de l'Orientation, Tissage, Utilisation des Cordes.
Voleurs : Acrobatie, Funambulisme, Histoire Ancienne, Histoire Locale, Instrument de Musique, Jeu, Pose de Collets, Saut.
Prêtres : Premiers Secours.
Combattants : Chasse, Connaissance des Animaux, Fabricant d'Arcs/ de Flèches, Pistage, Survie (forêt).
Magiciens : Astrologie, Connaissance des Sorts, Herboristerie, Langues Anciennes, Lecture/Écriture.
Nouvelles : Imitation d'Animal, Observation, Vigilance.

En raison de leur héritage mixte, les demi-elfes peuvent disposer de la diversité totale de leur parent humain, ou peuvent être enclins à prendre des compétences comme celles des autres elfes (ci-dessus). Cela dépend probablement de comment et où a été élevé le demi-elfe. Si le bonus de compétence supplémentaire demi-humain pour les compétences recommandées est utilisé, les demi-elfes devraient le recevoir s'ils utilisent les compétences recommandées pour les elfes données ci-dessus, quel que soit l'endroit où ils ont été élevés.

Gnomes

Générales : Brassage, Charpenterie, Cordonnerie, Don Artistique, Ferronnerie, Maçonnerie, Mines, Poterie, Utilisation des Cordes.
Voleurs : Contrefaçon, Déguisement, Estimation, Histoire Ancienne, Histoire Locale, Jeu, Jonglerie, Pose de Collets, Taille des Gemmes, Ventriloquie.
Prêtres : Herboristerie, Ingénierie, Langues Anciennes.

Combattants : Survie (collines, forêts).
Magiciens : Connaissance des Sorts.
Nouvelles : Imitation d'Animal , Serrurerie.

Nains

Générales : Allumage de Feu, Brassage, Don Artistique, Ferronnerie, maçonnerie, Mines, Poterie, Sens l'Orientation, Utilisation des Cordes
Voleurs : Combat Aveugle, Estimation, Histoire Ancienne, Pose de collets, Tailles de Gemmes.
Prêtres : Ingénierie.
Combattants : Alpinisme, Armure Endurance, Forge d'Armes, Survie (collines, montagnes).
Nouvelles : Intimidation, Serrurerie

Petites- gens

Générales : Agriculture, Brassage, Charpenterie, Cordonnerie, Couture Confection, Cuisine, Maroquinerie, Poterie, Tissage.
Prêtres : Premiers Secours, Herboristerie.
Combattants : Fabrication d'Arcs/ d(Flèches.
Nouvelles : Baratin, Bonne Aventure, Filature, Imitation d'Animal, Mendicité, Observation, Vigilance.

Chapitre 3 : Profils de Voleur

Etes-vous fatigué de jouer de vieux voleurs uniformes faisant quelques poches et ouvrant quelques serrures, même si la 2ème Edition d'AD&D® les a rendus légèrement plus intéressants que leurs prédécesseurs ? Souhaitez vous encore plus d'intérêt, plus de variété-mais sans avoir à vous soucier de définir tous les détails vous-même ? Si c'est le cas les profils de voleur sont juste ce qu'il vous faut. Ici nous allons vous montrer comment créer et jouer toutes sortes de voleurs. Chaque profil définit un type particulier de voleur ses caractéristiques, ses capacités et ses limites. Vous êtes également invité à concevoir vos propres profils, et nous avons inclus des suggestions sur la manière dont vous pouvez le faire.

Profils et types de voleur

Chaque type de voleur décrit dans ce chapitre est défini grâce à un profil. Un profil est fait des éléments suivants, adoptant le style des profils de combattant du Manuel Complet du Guerrier de la 2ème édition d'AD&D

Description : Elle explique le type du voleur, décrit l'apparence, les manières, l'origine sociale et l'utilisation typiques du personnage dans une campagne. Elle donne également toutes les exigences qu un personnage doit satisfaire pour adopter ce profil.

Rôle : Nombre de ces types de voleur voient le jour dans des contextes sociaux particuliers. Un receleur, par exemple, existe car d'autres voleurs ont besoin d'échanger des marchandises volées. Le profil décrira donc le rôle du receleur dans sa société, et pourra suggérer les manières dont il interagit avec le reste d'une campagne d'aventures fantastiques.

Sous la rubrique "rôle" vous trouverez également des notes sur les personnalités ou les origines typiques des voleurs de ce profil. Cela recoupe notre discussion plus haut sur "l'interprétation des voleurs", où nous examinions l'environnement, l'origine sociale et les motivations et où nous avions présenté quelques archétypes.

Talents secondaires : Si vous avez choisi d'utiliser les règles de talents secondaires de la 2ème édition d'AD&D (voir Manuel des Joueurs, p 58), alors le profil peut exiger que le voleur prenne un talent particulier ou qu'il en choisisse un parmi une gamme limitée. Vous pouvez ne pas être capable de choisir et être obligé de déterminer aléatoirement parmi tous les talents secondaires énumérés dans le Manuel des joueurs.

Compétences martiales : Si vous utilisez les règles de compétence martiale de la 2ème édition d'AD&D, alors le profil peut exiger que le voleur prenne des compétences martiales particulières. Il peut également avoir à choisir parmi un éventail limité ; le bandit doit, par exemple, prendre une arme contondante.

Certains profils (assassin, par exemple) ont droit à une gamme d'armes plus large que les voleurs normaux. Cela est également noté sous cette rubrique. A la différence des compétences diverses, ci-dessous, les compétences martiales exigées pour un profil de voleur ne sont pas des bonus à moins qu'il n'en soit autrement spécifié. Elles doivent être prises pour remplir des unités de compétences martiales normalement données au voleur du premier niveau.

Compétences diverses : Si vous avez choisi d'utiliser les règles des compétences diverses de la 2ème édition d'AD&D, vous trouverez ici des informations utiles dans chaque profil sur les compétences diverses exigées ou recommandées pour cette sorte de voleur. Le chasseur de prime, par exemple, est dans l'obligation de prendre la compétence de Pistage ; de plus, un certain nombre d'autres compétences liées à la survie et au pistage dans les contrées sauvages sont recommandées.

Notez que les compétences diverses exigées sont en bonus. Elles sont données en plus des choix de compétences diverses que vous pouvez faire normalement. Parfois une compétence supplémentaire appartiendra à un autre groupe que le général ou celui du voleur mais (comme il s'agit de toute façon d'un bonus) le problème du nombre d'unités supplémentaires qui auraient été nécessaire ne se pose pas. Quand une compétence est simplement recommandée pour un profil, elle n'est pas donnée automatiquement au personnage. S'il décide de la prendre, il choisit d'y consacrer une de ses unités libres. Les voleurs débutants ne devraient pas avoir plus d'une compétence diverse exigée ou recommandée dans leur profil. Supposons donc que nous ayons un chasseur de prime nommé Baltrin. En tant que voleur du premier niveau, Baltrin commence avec trois unités de compétence diverse. En choisissant le profil de chasseur de prime, il obtient en plus Pistage comme compétence en bonus. Deux de ses trois unités de compétence diverses doivent être dépensées pour des compétences recommandées dans le profil ; il choisit Vigilance et Équitation. Sa dernière unité peut être consacrée à toute compétence ne demandant qu une unité. Le joueur choisit Charpenterie, décidant que Baltrin vient d'une famille de charpentiers. Un certain nombre de compétences diverses nouvelles sont mentionnées dans ces profils. Reportez-vous au Chapitre 2 "Compétences" pour une liste complète des compétences diverses du voleur et les descriptions complètes des nouvelles. Il n'est pas recommandé que vous utilisiez en même temps les règles de talents secondaires et celles de compétences diverses. Nous recommandons fortement que vous utilisiez les règles de compétences diverses si vous employez ces nouvelles directives sur les profils de voleur ; elles donnent aux voleurs plus de couleur et de définition, et rendent la campagne plus intéressante et plus souple.

Progression des talents : Cette rubrique de chaque profil de voleur suggère quels talents traditionnels de voleur (vol à la tiré, etc.) sont les plus appréciables pour lui. Il est recommandé que les personnages progressent rapidement dans ces talents, car ce sont ceux qu ils ont le plus de chances de pratiquer. Ce ne sont que des suggestions le choix sur la manière de faire progresser les talents doit rester entre les mains du joueur.

Equipement : Certains types de voleur tendent à faire usage de certaines formes d'équipement, soit par préférence soit par besoin. Ils peuvent également être limités sur l'équipement qu'ils peuvent porter. Nous indiquerons ce genre de situation. Un mendiant, par exemple, ne peut pas bien rnandier s'il est habillé de magnifiques vêtements, avec une armure décorée et des armes incrustées de joyaux. Ces listes d'équipement ne sont pas véritablement des restrictions. Elles reflètent plutôt ce que le temps et l'expérience ont démontré comme étant le plus avantageux pour un voleur de tel ou tel type. Si le personnage remplit son rôle, l'équipement aura un sens. Le MD est encouragé à aller en ce sens en mettant en évidence la valeur d'un équipement suggéré quand un personnage expérimente autre chose.

Bénéfices spéciaux : La plupart des types de voleur ont certains bénéfices spéciaux que les autres n'ont pas. Cela peut être de simples capacités spéciales. Mais, souvent, ils reflètent la relation du voleur avec sa société. Ils peuvent être définis comme des bonus spéciaux à la réaction, des privilèges spéciaux dans certaines cultures ou régions, et ainsi de suite. Un receleur, par exemple, obtient de meilleures réactions de la part des voleurs (en particulier s'ils veulent en faire un partenaire) et a également moins de problème à trouver des voleurs voulant louer leurs services.

Limitations spéciales : De la même manière, chaque type de voleur a certains désavantages qui le gênent, telles les pénalités de réaction des mendiants.

Races : Dans le chapitre précédent nous avons discuté des voleurs non humains en général. Chaque profil fut écrit avec un personnage humain à l'esprit. En un sens, les voleurs demi-humains de chaque race forment un profil à part entière, en raison de leur héritage non-humain. Mais, il est certainement possible pour des demi-humais d'adopter l'un de ces profils (avec l'approbation du Maître de Donjon, bien sûr). Avant d'investir trop d'efforts dans un personnage non-humain, assurez-vous que votre MD approuve le mélange race/profil. Il pourrait ne pas être d'accord, par exemple, pour avoir des pirates nains. Sous la rubrique "race" nous notons dans chaque profil des considérations spéciales pour les voleurs non-humains races recommandées (ou le contraire) pour ce profil, et toute modification spéciale qui peut s'appliquer si un personnage non-humain est utilisé.

Note importante

Dans les sections suivantes, plusieurs profils de voleur comprennent des bonus et des pénalités de réaction dans le cadre des bénéfices et des limitations spéciales. Nous devons y joindre un mot d'avertissement. Dans le jeu AD&D®, quand un personnage est très charismatique, il obtient ce qu'il est convenu d'appeler un "ajustement à la réaction" (voir le Manuel des Joueurs p 18). Quand le personnage a un Charisme élevé et qu il reçoit un bonus, il est exprimé sous la forme d'un plus +2, par exemple. Quand il a un Charisme faible et qu'il reçoit une pénalité, elle est exprimée par un moins -3, par exemple. Mais quand vous lancez 2d10 pour les réactions d'une rencontre (voir Guide du Maître, p 120), n'ajoutez pas les bonus (+) et ne soustrayez pas les pénalités (-) du résultat. Faites l'inverse. Si le personnage a un Charisme de 16, obtient donc un bonus de +5, soustrayez ce nombre au résultat des 2d10 (autrement, les PNJ réagiraient encore plus mal en raison du Charisme élevé du personnage !)

Profils et classes de roublards

Ces profils de voleur sont conçus pour accompagner la classe de voleur. Bien qu ils étendent la définition voleur, comme vous allez le voir, ils sont pas appropriés aux bardes.

Profils et création de personnage

Il y a trois règles gouvernant les profils de voleur :

1. Un personnage ne peut prendre qu'un seul profil de voleur.
2. Vous ne pouvez prendre un profil voleur pour votre personnage que quand vous le créez.
(Cette règle a une exception : si le et les joueurs décident d'intégrer règles dans une campagne existante et qu ils sont tous d'accord sur le profil de voleur approprié à chaque personnage existant, alors vous pouvez utiliser ces règles pour adjoindre un profil de voleur à un personnage tant).
3. Une fois que vous avez choisi un profil, vous ne pouvez pas en changer.
(Mais, notez qu avec la manière souple dont les voleurs progressent pouvez envisager quelque chose pour que votre voleur apparaisse comme si son profil avait changé. Par exemple, un receleur peut être isolé dans les contrées sauvages et ne pas être capable de suivre sa "vocation" pendant des années. Mais, même ainsi, il ne pourra pas changer pour un profil, comme celui de d'éclaireur).

Avant de choisir un profil de voleur, vous devez déjà avoir déterminé les scores de caractéristique (Manuel des Joueurs, Chapitre 1), la race (Chapitre 2), la classe (normalement voleur) et 1'alignement (Chapitre 4) du personnage. Vous pouvez également décider d'un certain nombre de facteurs d'origine, comme cela a été dit plus haut dans ce livre. Vous êtes alors prêt à choisir votre profil de voleur. En approfondissant votre personnage avec le profil, vous rencontrerez probablement les diverses autres étapes de la création d'un personnage, comme les compétences (Chapitre 5 du Manuel des Joueurs et Chapitre 2 de ce volume), argent et équipement (Manuel des joueurs, Chapitre 6), et ainsi de suite.

Les profils de voleur

Voici plusieurs types de voleur représentés par des profils. Avant de permettre aux joueurs de choisir des profils pour leur personnage, le MD devrait lire chaque profil et prendre des notes. Pour chaque profil de voleur, le MD doit déterminer :

1. S'il autorise ce profil dans sa campagne.
2. Quelles informations supplémentaires il doit donner aux joueurs sur chaque profil.
3. Quels changements il peut souhaiter apporter à chaque profil.

Prenons le profil du mendiant comme exemple. Dans la plupart des campagnes fantastiques, ce profil serait acceptable, au moins de manière conceptuelle, bien qu'il ne soit pas inconcevable qu'un état soit si généreux qu'il comble les besoins de tous - ou si dur qu'il les chasse des rues avec vigueur. En supposant que le MD dise que le profil du mendiant existe bien dans sa campagne, il a besoin de décider les détails propres aux mendiants de son monde. Pourquoi devient-on mendiant ? Dans une société avec une prédominance loyale mauvaise, par exemple, il peut y avoir une classe de gens systématiquement opprimés (cette sorte de société, de cette manière, est un parfait environnement pour des personnages-joueurs voleurs, dont le but de la campagne peut être de renverser le système opprimant). Le MD devrait informer les joueurs de tous ces détails spécifiques à sa campagne. Enfin, après que le MD ait décidé de tous ces détails, il doit revenir aux profils de voleur tels qu'ils sont présentés ici et les ajuster comme il l'entend.

Tableau 4 : AJUSTEMENTS DES TALENTS DE VOLEURS POUR LES PROFILS DE VOLEUR

Profil de voleur	Vol à la tire 1	Crocheter des serrures	T/D des pièges 2	Mouvements silencieux	Se cacher dans l'ombre	Détecter des bruits	Grimper	Lire les langues inconnues
Acrobate	+5%	-5%	-5%	+5%	-	-	+5%	-
Aigrefin	-	-5%	-	-	-	-	-	+5%
Assassin	- (3)	-	+5%	-	-	-	-	-5%
Aventurier	-	-	-	-	-	-	-	-
Bandit	-5%	-	+10%	- (4)	+5%	-	-5%	-5%
Boucanier	-5%	-	-	-	-	-	-	+5%
Cambrioleur	-5%	+5%	-	-	-	-	+5%	-5%
Chasseur de prime	- (3)	-	+5%	-	-	-	-5%	-
Espion	-	-	-	-	-	-	-	-
Investigateur –5%	-	-	-	-	+5%	-	-	-
Mendiant	+10%	-5%	-5%	-	+5%	-	-	-5%
Receleur	-	+5%	+5%	-5%	-5%	-	-5%	+5%
Sicaire	-	-	-	-	-	-	-	-
Taste Trappe	-10%	+5%	+5%	-	-	-	-	-
Tire laine	+10%	-	-	-	-	-	-5%	-5%
Trafiquant	-5%	-5%	-	+5%	+5%	+5%	-5%	-

Profils de voleur et talents de voleur (Règle optionnelle)

En raison de leur spécialisation les voleurs des différents profils varient dans leurs aptitudes de voleur traditionnelles. Un espion, par exemple, aura besoin d'être meilleur en "détection des bruits" (ou au moins en aura plus de pratique) qu'un receleur. Pour refléter les prédispositions des divers profils, utilisez le Tableau 4 pour les voleurs débutants. Ce tableau est tout à fait similaires aux tableaux 27 et 28 (modificateurs raciaux des talents de voleur et modificateurs de Dextérité des talents de voleur) de la page 43 du Manuel des joueurs, et ses chiffres se cumulent avec tout bonus ou toute pénalité dérivés de ces tableaux. Une fois que tous les modificateurs ont été totalisés, le voleur peut distribuer ses points supplémentaires. Il y a normalement 60 points supplémentaires (voir Manuel des Joueurs, p 42). Certains profils de voleur n'ont pas autant de points supplémentaires à distribuer pour les personnages débutants. L'assassin, par exemple, n'a que 40 points au lieu de 60.

NOTES POUR LE TABLEAU 4

l. Y compris des actes similaires de dextérité manuelle, comme les tours de passe-passe et glisser du poison dans un plat (voir également la note 3, ci-dessous).
2. Cette capacité peut également être utilisée pour le placement de pièges.
3. Les assassins et les chasseurs de primes aiment glisser des substances étrangères (poison, sédatif, etc.) dans la nourriture ou la boisson de leurs cibles. Un succès dans une telle action de dextérité manuelle est déterminé par un jet de « vol à la tire », et l'assassin ou le chasseur de prime obtient un +5% à son jet. Ce bonus spécial ne s'applique cependant, qu à "vol à la tire" ou aux autres activités couvertes par cette capacité.
4. Dans les contrées sauvages, le bandit obtient +5% à cette capacité.

Exemple : Urlar est un voleur gnome débutant avec une Dextérité de 17. Il décide d'adopter le profil du cambrioleur. En utilisant les tableaux 26, 27 et 28 de la page 43 du Manuel des Joueurs, et le Tableau 4 ci-dessus, Urlar calcule ses talents comme le montre le Tableau 5. Urlar peut maintenant distribuer ses 60 points supplémentaires, entre les scores de base, avec pas plus de 30 points assignés à un même talent, comme cela est expliqué dans le Manuel des joueurs, page 42.

Tableau 5 : AJUSTEMENTS AUX TALENTS D'URLAR

	Score de base	Ajustement de race	Ajustement de Dextérité	Ajustement de profil	TOTAL DE BASE DU TALENT
Vol à la tire	15%	0%	+5%	-5%	15%
Crocheter des serrures	10%	+5%	+10%	+5%	30%
Trouver/Désamorcer des Pièges	5%	+10%	0%	0%	15%
Mouvements silencieux	10%	+5%	+5%	0%	20%
Se cacher dans l'ombre	5%	+5%	+5%	0%	15%
Détecter des bruits	15%	+10%	0%	0%	25%
Grimper	60%	-15%	0%	+5%	50%
Lire les langues inconnues	0%	0%	0%	-5%	-5%

Acrobate

Description : Les acrobates sont proches des bardes, dans le sens où les deux font profession d'amuser les autres. Certains diront qu'ils évitent le travail "réel". Les deux types de personnages doivent également gagner leur vie par des moyens non orthodoxes quand il y a un creux dans leurs occupations "régulières". En raison des exigences physiques de leur vocation, les acrobates doivent avoir des scores minima de 12 en Force et de 14 en Dextérité.
Rôle : Même les acrobates qui ne sont pas enclins à commettre des larcins ne sont pas hautement considérés par le reste de leur société. Les gens qui deviennent acrobates ou acteurs sont souvent issus de la classe moyenne, bien que leur statut soit en fait moins élevé. La classe moyenne est celle qui aime h. plus les divertissements. Les classe inférieures sont généralement trop occupées à s'efforcer de survivre, et peuvent être liées à leur terre ou à leur profession à l'image des serfs. La noblesse et les riches sont "au-dessus" des amusements grossiers de la plèbe et même s'ils peuvent aller voir un cirque à l'occasion, il serait socialement interdit de le rejoindre. Sauf dans des circonstances exceptionnelles, un acrobate viendra donc de la classe moyenne. Un personnage joueur peut être différent, mais il aura besoin d'une explication plausible de sa situation. En raison de la disgrâce sociale, il est vraisemblable que tout saltimbanque de la noblesse ou de la classe riche sera un dépossédé. Mais, de nombreuses personnes cherchant un travail en tant que saltimbanques n'ont pas quitté de toute façon leurs anciennes vies sans avoir d'autre choix. Un acrobate noble fut probablement dépossédé (ou pire) avant de choisir cette profession, et peut même avoir endossé une nouvelle identité. Les acrobates d'autres origines peuvent également avoir une histoire des choses à cacher et des ennemis â craindre. Une chose qu'ils aiment dans le cirque est que personne ne prend de libertés avec le masque ou le maquillage de quelqu'un d'autre. Le cirque peut

aussi avoir sa propre histoire. Dirigé par un escroc compétent, un cirque peut faire des tas d'argent avec des spectateurs crédules. Il pourrait rapporter encore plus en ayant ses propres tire-laine, qui auraient le droit de travailler dans la foule tant qu'ils reversent un pourcentage de leurs gains à la direction du cirque. Les acrobates sont presque tout le temps des errants. Une petite ville se fatigue rapidement de ses saltimbanques, aussi doivent-ils passer à la prochaine., où leurs trucs et leurs démonstrations peuvent être considérés comme nouveaux et impressionnants.
Talents secondaires : Quelconques.
Compétences martiales : Les acrobates peuvent utiliser toute arme normalement autorisée aux voleurs. Notez cependant qu'ils éviteront généralement celles qui sont trop lourdes et encombrantes (voir "Équipement" ci-dessous).
Compétences diverses : Requise : aucune. Recommandée : Vigilance, Déguisement, Baratin, Jonglerie, Instrument de Musique, Équitation, Utilisation des Cordes, Ventriloquie.
Progression des talents : Parmi les talents de voleur de base, "grimper" est celui qui est le plus applicable à la profession déclarée de l'acrobate. Leur légèreté de pas les conduit à l'excellence dans les "mouvements silencieux". Ce talent devrait donc normalement progresser également rapidement. Enfin, plus d'un acrobate complète ses revenus du cirque en faisant les poches du public quand il n'est pas sur scène.
Equipement : Afin d'utiliser leurs compétences acrobatiques, les acrobates apprécient les équipements les meilleurs et les plus légers possibles. Si les règles optionnelles d'encombrement (Manuel des Joueurs, pp 84-86) sont utilisées, les acrobates ne devraient pas avoir le droit de dépasser un encombrement léger. Les acrobates peuvent néanmoins être encombrés dans des situations spéciales (p. ex. porter un camarade blessé vers un lieu sûr, traîner un gros trésor), mais ils chercheront invariablement à se débarrasser du poids excédentaire à la première opportunité.
Bénéfices spéciaux : Les compétences de Saut, d'Acrobatie et de Funambulisme sont si cruciales pour ce profil qu'un acrobate devrait pouvoir les avoir comme capacités spéciales même si le MD a choisi de ne pas utiliser le système des compétences diverses. De plus, en raison de leur entraînement intense dans ces compétences, les acrobates devraient avoir un bonus de +1 dès qu'un test de compétence est exigé. Ce bonus est de +2 si l'acrobate ne porte pas d'armure (et, sous les règles optionnelles d'encombrement, qu'il n'est pas encombré).
Limitations spéciales : Aucune.
Races : Les races les plus petites petites-gens, gnomes et en particulier les nains - ont souvent des difficultés avec les actions acrobatiques, en raison de leur taille et de leur corpulence. Les nains, de plus, ont rarement un tempérament qui leur fait aimer le spectacle du cirque, alors qu'on peut imaginer facilement un joyeux petit-homme ou un gnome malicieux amuser une foule. Les personnages nains n'ont donc pas vocation à prendre ce profil. Les petites-gens et les gnomes le peuvent, s'ils le désirent, mais sans obtenir les bonus donnés sous la rubrique "bénéfices spéciaux" pour le Saut et le Funambulisme (ils reçoivent le bonus pour Acrobatie).

Aigrefin

Description : C'est le maître de la tromperie. Alors que les cambrioleurs et les tire-laines vivent de la discrétion, et que les bandits et les sicaires prospèrent par la force, l'aigrefin compte sur son intelligence. Les autres voleurs prennent leur butin, l'aigrefin persuade sa victime de le lui donner librement. Un Charisme minimal de 12 est nécessaire à un voleur pour prendre ce profil.
Rôle : Il y a plusieurs synonymes de l'aigrefin - arnaqueur, filou, charlatan, etc. - et les artifices qu'il emploie sont encore plus nombreux. Chaque aigrefin est unique, et développe son propre mode d'opération. L'un d'eux se spécialisera dans la vente d'objets faux, comme des remèdes. Un autre préparera de longues ruses élaborées pour s'emparer des richesse; des nantis. Les aigrefins doivent opérer soit dan; une grande cité, où ils ont de nombreuses victimes potentielles (et même alors ils s'attaquent généralement aux visiteurs de la cité, aux étrangers), soi comme errants, prêts à se déplacer ver un nouveau lieu quand ils se sont fait trop d'ennemis ou que trop de membres de la population locale se son aperçus de la véritable nature de leur artifices. Pour cela et pour d'autres raisons, les aigrefins ne rejoignent généralement pas les guildes de voleurs sur une base permanente. Mais en guise de signe de déférence aux "gars du coin", un aigrefin commençant à opérer sur le territoire d'une guilde, lui fera des ouverture amicales, voire même lui offrira peut-être une part de ses profits. Un aigrefin des plus audacieux pourra même essayer de duper la guilde...
Talents secondaires : Quelconques. Le plus souvent Joueur ou Marchand.
Compétences martiales : L'aigrefin a droit à la gamme normale d'armes autorisée aux voleurs.
Compétences diverses : Requise : Baratin. Recommandées : Vigilance, Estimation, Don Artistique, Danse, Déguisement, Étiquette, Contrefaçon, Bonne Aventure, Jeu, Histoire Locale, Observation, Chant, Ventriloquie.
Progression des talents : Les talents de voleur de l'aigrefin sont généralement utilisés dans la préparation d'une machination. Il est souvent utile pour un aigrefin, par exemple, de faire certaines reconnaissances secrètes, afin d'observer les habitudes de sa victime. Pour tout cela, les talents de furtivité ("mouvements silencieux", etc.) sont

inestimables. "Lire des langues inconnues" est également plus utile à l'aigrefin qu'aux voleurs de nombreux autres profils.
Equipement : Un aigrefin peut utiliser un équipement spécial comme instrument de ses artifices (p. ex. cartes de tarots pour un faux diseur de bonne aventure ; plume, encre et papier pour une falsification, et ainsi de suite), mais les besoins spécifiques varient entre les individus, selon leurs plans et leurs objectifs.
Bénéfices spéciaux : Aucun.
Limitations spéciales : Aucune.
Races : Les demi-elfes font de particulièrement bons aigrefins. D'autres demi-humains peuvent également être des aigrefins, bien qu ils ne se rencontrent pas aussi fréquemment.

Assassin

Description : Dans toute culture raisonnablement corrompue, il y en a qui souhaitent éliminer d'autres gens dont les existences se dressent fortement en travers de leurs plans. Les assassins existent pour les servir ce sont des tueurs entraînés dont les services sont à louer. Dans le Manuel des joueurs de la 2ème édition d'AD&D®, l'idée d'un assassin, d'un tueur à gages, a été séparée de toute classe de personnage particulière. En fait, un personnage peut être de n'importe classe toujours être un assassin. Ce profil montre simplement comment un voleur peut être converti en un tueur efficace et discret. Les personnages des autres classes peuvent toujours être des assassins (et le seront souvent), aussi serait-il préférable de ne pas baisser sa garde... Les assassins doivent avoir les scores de caractéristiques minima suivants : Force 12, Dextérité 12 et Intelligence 11.
Rôle : Les sicaires et les chasseurs de primes peuvent être considérés comme étant des parents proches de l'assassin. Il est donc important de comprendre leurs différences et ce qui rend leurs rôles distincts. Les sicaires servent généralement de force musculaire brute, utilisant la brutalité et l'intimidation. L'assassin, à l'inverse, joue sur l'anonymat, sur la surprise - sa victime ne réalisant même pas qu elle est une cible avant qu'il ne soit bien trop tard. Un assassin intelligent peut ne jamais être vu par sa victime. L'assassin diffère ici, également, du chasseur de primes, car ce dernier cherche sa proie vivante, et doit généralement la ramener (ou, au pire, son cadavre) comme preuve du succès de son entreprise. La plupart des assassins sont d'alignement mauvais. Mais, il est concevable que l'un d'entre eux puisse être neutre (mais pas bon). Les assassins personnages-joueurs, s'ils sont autorisés dans la campagne, s'adaptent le mieux à cette situation rare de neutralité. Un PJ peut être l'agent d'un quelconque monarque, payé pour arranger l'élimination discrète de ceux qui menacent la sécurité du royaume. Si cela n'est certainement pas bon (au sens moral), le personnage peut considérer cela comme un mal nécessaire, par les morts évitées par son action, en bloquant une rébellion, une invasion, ou quoi que ce soit d'autre. De nombreux voleurs assassins appartiennent à des guildes. Ces dernières les utilisent pour servir leurs propres desseins, et agissent en tant qu intermédiaires avec les étrangers qui souhaitent lancer un contrat sur la vie de quelqu'un.
Talents secondaires: Quelconques.
Compétences martiales : En raison de leur spécialisation dans l'art de tuer, les assassins, à la différence des voleurs des autres profils, ont le droit d'utiliser n'importe quelle arme. Un assassin choisit souvent une arme de prédilection, comme un garrot ou une dague à lame dentelée (ou même quelque chose d'inhabituel comme une sarbacane à fléchettes avec un venin d'insecte exotique d'une lointaine jungle) qu il emploie dans ses meurtres. Si l'assassin accomplit son office, les marques de cette arme peuvent devenir connues comme une sorte de "carte de visite".
Compétences diverses : Requises : Filature, Déguisement. Recommandées : Vigilance, Mendicité, Collecte d'Informations, Herboristerie, Équitation, Observation, Pistage, Imitation.
Progression des talents : Les assassins préfèrent les talents "mouvements silencieux", "se cacher dans l'ombre", "détecter les bruits" et "grimper". Ils font également une utilisation occasionnelle de « vol à la tire » - non pour soulager des bourses, mais pour des taches délicates similaires, comme glisser du poison sans se faire remarquer dans le gobelet de vin d'une cible.
Equipement : Les assassins sont familiers avec une large gamme d'objet mortels et en font une utilisation fréquente. Consultez le Chapitre 5 pour des détails sur toute sorte d'objets spéciaux comme les bottes à lames, les couteaux à cran d'arrêt, les arcs pliants, et ainsi de suite. Les équipements aidant dans leurs talents préférés (voir "Progression des talents" ci-dessus), comme les gants et les chaussures à crampons ou les tenues de camouflages, sont également populaire. Si le MD le permet, le poison est également disponible et fréquemment employé par l'assassin. Ce dernier peut l'acheter (coûteux et en général illégale ou tenter de le fabriquer ou de l'extraire lui-même (ce qui peut également être dangereux ; voir la section spéciale sur le poison dans le Chapitre 7 pour plus d'informations).
Bénéfices spéciaux : En raison de 1'entraînement et de leur expérience dans l'utilisation du poison, les assassins peuvent également identifier les poisons utilisés par les autres. La chance de base est le niveau de l'assassin multiplié par 5%. Les assassins avec une Intelligence de 13-15 ont un bonus de +5% à leur tentative ; ceux avec une Int de 16-17, un bonus de +10%, et ceux ayant 18, un bonus de+15%. Des modificateurs supplémentaires

dépendent de la manière dont l'assassin tente l'identification vue, odorat, toucher ou symptôme. La vue signifie un examen du poison ou de l'objet empoisonné. De nombreux poisons ont une apparence distinctive, ou peuvent avoir un effet corrosif ou décolorant sur les métaux, la nourriture, etc. L'identification par la vue a un modificateur de-20%. Son avantage est que l'assassin ri a pas besoin de s'empoisonner lui-même au cours de l'examen. Un poison peut également être I identifié par son odeur. La pénalité est de -15%. De plus, s'il s'agit d'un poison par ingestion ou de contact, il y a une chance de 10% que l'assassin soit affecté par le poison, bien que sa force soit réduite de moitié (c.-à-d. pas d'effet si le jet de sauvegarde est réussi, et, dans le cas contraire, dégâts normaux -voir Guide du Maître, p 85). Le goût est une méthode relativement fiable, mais dangereuse, pour identifier un poison. La pénalité est de -5%. Après avoir déposé un minuscule échantillon sur sa langue, l'assassin le recrache. Il y a encore une fois une chance que le poison affecte l'assassin à 25% pour un poison injecté, 75% pour un poison ingéré et 100% pour un poison de contact. Les effets du poison, s'il y en a, sont réduits de moitié (voir ci-dessus). La manière la plus certaine pour identifier un poison est par ses symptômes (pas de pénalité pour la tentative). Le désavantage de cette méthode est, bien sûr, qu il faut avoir un personnage empoisonné à examiner. Un assassin avec la compétence Herboristerie obtient un bonus de +5 % pour une identification en raison de sa connaissance des toxines extraites des plantes. Un assassin avec la compétence Premiers Secours obtient un bonus de +10% dans tous les cas. Ces bonus ne sont pas cumulatifs. Une tentative d'identification de poison prend un round ; assurez-vous de conserver une trace du temps écoulé et du temps de déclenchement du poison. Si une méthode d'identification échoue, une autre peut être essayée. Si aucune des quatre ne donne une réponse, alors le poison restera un mystère pour cet assassin (il pourra retenter une identification après avoir gagné un niveau d'expérience, mais cela ne lui sera normalement d'aucune aide). Identifier un poison signifie également connaître son antidote (s'il en existe un) ; mais cela ne signifie pas que l'antidote soit disponible. Un assassin avec la compétence Herboristerie peut tenter de faire un antidote improvisé (voir règles spéciales, p 125).
Limitations spéciales : En raison du temps qu ils passent avec les armes et les poisons, les assassins progressent moins rapidement dans les talents de voleur que les autres profils. Ils ne commencent qu avec 40 points supplémentaires à répartir au 1er niveau, et ils ne reçoivent, à chaque nouveau niveau, que 20 points à distribuer entre ces talents. Les assassins sont généralement craints et évités. De ce fait, ils subissent une pénalité à la réaction de -4 avec les PNJ non mauvais qui connaissent leur profession.
Races : En théorie, un assassin peut appartenir à n'importe quelle race. Le MD peut souhaiter interdire les assassins elfes, gnomes et petites-gens, car cette profession est assez en contradiction avec ces cultures.

Aventurier

Description : L'aventurier est le touche-à-tout, l'archétype du voleur explorateur de donjon. L'aventurier n'est pas tant un voleur qu un personnage tirant avantage des talents généraux de voleur dans des aventures professionnelles dans les donjons et les contrées sauvages. Le profil de voleur de l'aventurier n'a aucune exigence autre que celles de la classe de voleur elle-même.
Rôle : Les voleurs avec le profil d'aventurier opèrent dans des groupes d'aventuriers de diverses classes. Leurs talents spéciaux sont vitaux pour l'assurance de la réussite de toute expédition dans les contrées sauvages ou un donjon. L'aventurier professionnel est, de plus, préféré par de nombreux groupes d'aventuriers, car il a beaucoup moins de chances que les autres voleurs de trahir ou de voler ses propres compagnons. L'aventurier ayant réussi connaît la valeur de la confiance et de la coopération, tandis que plus d'un "voleur des rues" a été élevé dans la duplicité et les attaques sournoises (parfois littéralement). De nombreux aventuriers sont neutres ou loyaux. Peu sont mauvais. Quasiment aucun de ceux qui sont chaotique mauvais ne peut survivre longtemps, seul et prospère dans son coin. Les aventuriers peuvent faire partie d'une guilde de voleur pour avoir accès facilement à l'équipement et à l'entraînement. Mais, ils tendent à être indépendants et à ne pas aimer les guildes dont les exigences vont au delà des simples redevances de membre.
Talents secondaires : Quelconques.
Compétences martiales : Quelconques.
Compétences diverses : Requise : aucune. Recommandées : au choix du joueur ; parmi celles qui peuvent être choisies on trouve Vigilance, Canotage, Baratin, Collecte d'Informations et Baluchonnage.
Progression des talents : Les voleurs aventuriers tendent à faire progresser leurs talents aussi uniformément que possible, pour leur permettre de faire face aux nombreuses épreuves différentes que la vie aventureuse présente. S'il y a une concentration quelconque, elle se porte généralement sur "crocheter les serrures" ou sur "trouver et désamorcer les piège"s, car ces talents sont probablement les plus utilisés.
Equipement : Les aventuriers s'orientent typiquement vers les accessoires, trouvant du plaisir dans de nouvelles manières de défaire les monstres et de piller leurs repaires. Ils ont également pas mal d'argent liquide venant de leurs aventures réussies à réinvestir en équipement.
Bénéfices spéciaux : Aucun.
Limitations spéciales : Aucune.

Races : Quelconques.

Bandit

Description : Les voyages sont rarement sûrs dans un environnement médiéval-fantastique, que l'on traverse des contrées sauvages menaçantes ou la campagne bucolique. A côté des dangers de la nature et des menaces fantastiques comme les dragons et les géants, des humains s'attaquent aussi aux voyageurs. Presque chaque portion de route à proximité de la civilisation est revendiquée par une ou plusieurs bandes de voleurs de grand chemin, et même les lointaines contrées sauvages peuvent cacher des forteresses de pillards. Les bandits doivent être forts et courageux pour résister aux forces rudes de la nature, aux gens qui cherchent à les détruire et même à leurs semblables. Les voleurs doivent avoir un minimum de 10 en Force et en Constitution pour pouvoir prendre ce profil.
Rôle : Les bandits sont souvent des personnages vicieux, désespérés, rusés et cruels. Ils sont prompt à se battre entre eux, ou même à se trahir ; mais deux choses les poussent à rester en groupe. En premier lieu vient la suprême nécessité de coopérer afin de survivre aux périls des contrées sauvages sans oublier que la coopération est nécessaire pour être des bandits efficaces. En second lieu, c'est la force de celui qui s'est établi leur chef, par l' autorité et la ruse, qui maintient leur cohésion. Certains chefs arrivent à diriger de très grands groupes de bandits. Dans certains mondes d'AD&D®, comme l'environnement fantastique du monde de GREYHAWK®, il y a même des royaumes de bandits. Mais de telles choses sont rares, car peu de chefs ont la force ou le charisme pour maintenir autant de voleurs. Même s'ils y parviennent, les groupes survivront rarement après la mort de leur chef. Les bandits n appartiennent pas à des guildes en tant que telles. Un grand groupe de bandits, ou un réseau de groupes coopérant, peut être considéré comme étant analogue à une guilde offrant un certain entraînement, intimidant des non-membres opérant sur leur "territoire ' (y compris les humanoïdes et les choses du genre), et ainsi de suite. Quelques groupes de bandits peuvent avoir des relations avec une grande guilde d'une cité, bien que de tels liens soient probablement fort lâches (peut-être est-ce une coopération occasionnelle, plutôt qu'une affiliation). Les bandits ont rarement des raisons plaisantes de suivre leur style de vie. La plupart ont une histoire qu ils préfèrent laisser derrière eux, et nombre d'entre eux ont une prime (ou trois) sur leur tête dans un endroit ou un autre. Le bandit moyen se sentirait mieux en dehors des contrées sauvages, mais avec des ennemis et des autorités partout ailleurs, c'est ce qui se rapproche le plus pour lui d'un sanctuaire. Les bandits peuvent attendre moins que de la pitié de la part de la Loi. Comme si le banditisme n'était pas en lui-même punissable, la plupart des ces voleurs ont quelques crimes majeurs à leur actif. Mais, comme une guilde de cité, les bandits peuvent avoir des arrangements avec les autorités civiles ou militaires locaux. En échange de pots-de-vin et d'une part du butin, les bandits peuvent obtenir des informations sur des cibles riches et sur la meilleure manière d'éviter les expéditions punitives qui peuvent être périodiquement envoyées contre eux.
Talents secondaires : Fabricant d'Arcs/ de Flèches, Fermier, Pêcheur, Forestier, Joueur, Palefrenier, Chasseur, Maroquinerie, Tailleur/Tisserand, Charretier/Transporteur, Marchand, Trappeur/Fourreur, Forgeron, Menuisier/Charpentier.
Compétences martiales : Les bandits ont un penchant particulier pour les armes contondantes lourdes et brutales. Pour cette raison, ils peuvent choisir les armes suivantes assimilables au gourdin en plus de celles normalement autorisées aux voleurs : fléau, masse, étoile du matin et marteau de guerre. Au moins une des unités initiales de compétence martiale du bandit doit être consacrée à une arme contondante. Les bandits doivent également consacrer une compétence au couteau. Ce n'est pas seulement pour l'utiliser au combat (certains d'entre eux considérant le combat au couteau plus comme un sport d'exhibition) mais également comme équipement pratique pour la survie dans les contrées sauvages. Comme cela occupe les deux unités de compétence martiale ouvertes au voleur, le bandit a droit à une troisième unité gratuite qu il peut consacrer à l'arme de son choix (parmi celles autorisées aux voleurs).
Compétences diverses : Requise : Survie (choisissez le terrain approprie) Recommandées : Vigilance, Maîtrise des Animaux, Dressage d'Animaux, Imitation d'Animal, Allumage de Feux, Intimidation, Baluchonnage Équitation, Utilisation des Cordes, Pose de Collets, Natation.
Progression. des talents : Les talents préférés des bandits sont ceux qui sont utiles dans les reconnaissances et préparation des embuscades -en particulier "grimper" (pour les arbre "mouvements silencieux", et "se cacher dans l'ombre". "Trouver/désamorcer des pièges" tend également à être développé, avec les connaissances des bandits sur les fosses, les collets, et ainsi de suite; qui peuvent être employées à l'occasion pour piéger les voyageurs.
Equipement : Un bandit devrait être bien équipé pour la survie dans 1es contrées sauvages. Les objets vitaux comprennent les provisions, un sac dos et des bourses, du silex et de l'acier (qui sont beaucoup plus fiables qu une loupe pour allumer un feu - surtout la nuit !), de l'amadou, une couverture et un couteau. Moins vitaux, mais souvent utile sont l'équipement d'escalade (crampons, pitons, etc.), l'attirail de pêche (hameçons, ligne, filet), les sources de lumière (chandelle, lanterne, torche) des cordes, une aiguille à coudre et du fil, un sifflet de signalisation, des sacs pour le butin, une longue-vue, une petite tente, des outils de voleur et une pierre à affûter

(pour pouvoir aiguiser son couteau quand il n'y a rien d'au à faire). Enfin, certains bandits aiment avoir des animaux entraînés (chiens, faucons, pigeons) pour chasser ou porter des messages. Pour rendre efficace l'utilisation d'un tel animal, la compétence Maîtrise des Animaux est nécessaire.
Bénéfices spéciaux : En raison de le grande aptitude aux embuscades, 1 bandits ont un +1 dans leur tentative de surprendre en milieu sauvage.
Limitations spéciales : Les bandits sont généralement méprisés par les autre personnages les gens normaux haïsse et craignent les bandits de grand chemin, et les autres sortes de voleur tendent à les regarder avec dédain, comme des hors-castes ou des voleurs grossiers. Pour cette raison, tout bandit reconnu en tant que tel subit une pénalité -2 à la réaction vis-à-vis de PNJ non bandits
Races : Les bandits forment un groupe hétéroclite et on peut y trouver n'importe quelle race - même des races ayant des traditions d'antipathie, bien que de tels personnages aiment se battre entre eux plus que contre leurs cibles habituelles. Les personnages humanoïdes ou partiellement humanoïdes apprécient particulièrement ce profil. Les personnages demi-humains qui rejoignent les groupes de bandits multi-raciaux sont probablement des hors-caste au sein de leur peuple.

Boucanier

Description : Les boucaniers sont des voleurs de haute mer, harcelant les lignes commerciales à la recherche d'une proie. Ils se mêlent à leurs cousins combattants pirates et les complètent - si on peut dire que n'importe lequel de ces vauriens peut en compléter un autre. Une Constitution robuste (pas moins de 10) est nécessaire pour survivre de longs mois en mer et être un boucanier.
Rôle : Les boucaniers ressemblent de très près à leurs cousins terrestres, les bandits. Ils sont, eux aussi, désespérés et cruels, infernalement rusés, et aussi à même d'avoir leur lot de querelles internes. Comme les bandits, les boucaniers coopèrent pour survivre et réussir. Ils ont également des passés sordides , des passés qui souvent les lient entre eux. Plus d'un navire pirate était au début utilisé de façon légitime, mais son équipage s'est mutiné, s'est emparé du bateau, a tué tous ceux qui n'avaient pas participé à la mutinerie et s'est tourné vers la piraterie. La mutinerie et la piraterie sont toutes les deux punies de mort, et en haute mer, un bateau de guerre ou marchand de n'importe quel État se fera un plaisir d'exécuter la sentence. Les boucaniers combattront de ce fait jusqu à la mort, même en très grande infériorité numérique, plutôt que de faire face à une capture et à l'inévitable exécution sommaire. Les boucaniers n'appartiennent pas à .des guildes, bien que, comme les bandits, un navire leur appartenant puisse être considéré comme un genre de guilde non standard. Parfois, des groupes de navires pirates et boucaniers feront même des alliances et coopèreront pour piller un navire marchand richement chargé (et de ce fait bien défendu). Il y a également des rivalités au sein des groupes de pirates - en particulier quand l'un d'entre eux transporte une bonne cargaison de butin qui n'a pas encore été cachée en lieu sûr. Les boucaniers aiment avoir des sanctuaires cachés, probablement dans une anse secrète ou sur une île minuscule. Là, ils se reposent entre les raids, stockent des trésors et des provisions, et planifient leurs activités. De tels sanctuaires auront les meilleurs protections qui sont disponibles aux boucaniers, ce qui peut inclure des défenses magiques. Les corsaires sont liés aux boucaniers, tout en étant différents. Ce sont des boucaniers "légitimes". Ils ont reçu le droit d'une nation quelconque de pratiquer la piraterie sur les marchands des autres nations. Des exemples historiques bien connus comprennent les Corsaires du Roi Louis XIV, commandés par des personnages aussi illustres que le Chevalier Jean Bart. Ces "chiens des mers" menaient la guerre de course contre les Anglais et les Hollandais. Si les Corsaires sont autorisés par une nation, celles à qui ils s'attaquent les considèreront certainement comme des pirates et les traiteront en tant que tels s'ils sont capturés. Un groupe de PNJ boucaniers ne devrait pas comprendre uniquement des voleurs, mais un bon nombre de combattants avec le profil de pirate, et peut être également un bretteur ou deux. On pourrait même trouver parmi eux un mage renégat (les corsaires ont même plus de chance d'avoir les services d'un magicien, en particulier ceux qui ont des talents dans la manipulation de l'eau et du vent).
Talents secondaires : Joueur, Enlumineur/Peintre, Navigateur, Marin, Constructeur Naval, Tailleur/Tisserand, Charretier/Transporteur, Marchand, Menuisier/Charpentier.
Compétences martiales : Le MD peut souhaiter rendre accessible aux voleurs prenant ce profil, les armes classiques du boucanier, comme le sabre d'abordage.
Compétences diverses : Requises : Navigation, Expertise Maritime, Natation. Recommandées : Vigilance, Sens de l'Orientation, Pêche, Jeu, Intimidation, Baluchonnage, Utilisation des Cordes, Funambulisme, Météorologie.
Progression des talents : Les boucaniers font une bien moindre utilisation des talents traditionnels de voleur que les autres profils. Escalader les gréements de leurs navires demande un certain talent de "grimper", et le pas délicat nécessaire pour travailler en hauteur au-dessus du pont peut mener à l'excellence en "mouvements silencieux". Les boucaniers apprécient le talent de "lectures des langues inconnues" -ils aiment être extraordinairement capables dans le déchiffrage des étranges codes secrets ornant les cartes, qui peuvent indiquer à un capitaine intelligent la localisation du trésor enfoui d'un rival.

Equipement : Les boucaniers s'habillent comme des marins (avec des armes, bien sûr) et portent à peu près le même équipement quand ils sont en mer. De même, comme les marins, ils éviteront les armures - elles sont des obstacles pour grimper dans le gréement (pénalité doublée pour les jets de "grimper") et constituent un problème pour celui qui est assez malchanceux pour passer par dessus bord.
Bénéfices spéciaux : En raison de leur familiarité avec les cordages (le terme de "corde" est proscrit dans la marine), très utilisés dans les arts nautiques, les boucaniers ont un bonus de +5 % sur les jets de "grimper" si des cordages sont impliquées - +10% si ce sont des cordages sur un bateau (notez que la chance totale de succès d'un talent de voleur, une fois tous les modificateurs positifs et négatifs pris en compte, ne peut excéder 95%). Assurez-vous de toujours prendre en compte les divers modificateurs d'escalade, expliqués aux pages 135-137 du Manuel des Joueurs. Les boucaniers peuvent également combattre à partir d'un cordage (en général sur un bateau), tant que les pieds et une main la tiennent, étant bien meilleurs dans cette discipline que les autres personnages. Ils obtiennent un +1 en attaque et aux jets de sauvegarde dans un combat avec un cordage, +2 si c'est à bord d'un navire. Notez que ces modificateurs devraient être ajoutés aux autres - qui sont généralement négatifs. Par exemple, un personnage en cours d'escalade aura normalement une pénalité de-2 à l'attaque ; le bonus de +2 du boucanier l'annule simplement. Utilisez votre bon sens quand vous appliquez les bonus aux jets de sauvegarde pour un boucanier dans un combat avec des cordages ; s'il peut s'appliquer à une manoeuvre pour éviter un éclair, il ne devrait pas être pris en compte pour un sort de type immobilisation ou charme. Pour plus d'informations sur le combat à bord d'un navire, consultez "Apprendre les ficelles' ci-après.
Limitations spéciales : Comme leur domaine d'expertise s'exerce dans le grimper à la corde, les boucaniers subissent une pénalité de -10% quand ils essayent de grimper sans l'une d'elles.
Races : Presque tous les boucaniers sont humains, car peu de demi-humains ou humanoïdes sont connus pour être des coureurs des mers. Un demi-elfe peut se trouver occasionnellement dans un équipage de boucaniers, voire, plus rarement, un elfe aquatique pure race ou métissé. Qu'un tel elfe quitte son peuple indique un passé plutôt turbulent.

Apprendre les ficelles (Règle optionnelle)

Les boucaniers se retrouvent souvent à combattre parmi les cordages et les mâts de leurs navires. Cette section de règle optionnelle est prévue pour aider à simuler la difficulté et l'excitation d'une telle situation. Elle peut également être utilisée dans d'autres situa6ons de combat avec des cordages. Les modificateurs de base dans un tel combat sont les suivants :
* Un personnage en train de grimper perd tous ses bonus à la classe d'armure dus à la Dextérité et au bouclier.
* Un personnage en train de grimper subit une pénalité de -2 à l'attaque, aux dégâts et aux jets de sauvegarde.
* Un personnage attaquant du dessus obtient un bonus de +2 à son jet d'attaque.
* Un personnage attaquant d'en dessous subit une pénalité de -2 à son jet d'attaque.

Les autres modificateurs entrant souvent en jeu sont :
* Un défenseur déséquilibré est attaqué avec un bonus de +2. Voir ci-dessous pour plus d'informations sur l'équilibre et ce type de combat.
* Une attaque par derrière (p. ex. contre un personnage essayant de grimper à une corde - mais PAS contre un boucanier en train de grimper et d'esquiver en même temps, comme cela est expliqué plus loin) se fait avec un bonus de +2.

Les boucaniers ont en plus un bonus de+1 aux attaques en combat avec des cordages (+2 à bord d'un navire) et peuvent avoir la possibilité d'esquiver (expliqué ci-dessous), en raison de leur facilité et de leur pratique fréquente de d'escalade des cordages. Les marins PNJ, également familiers avec l'escalade des cordages en mer , devraient, dans le cadre de ces règles, avoir un pourcentage de base en grimper de 65%. Ce pourcentage ne s'applique pas aux autres types d'escalade (murs, montagnes, etc.); dans de tels domaines, un marin est supposé ne pas être entraîné et devrait être traité en tant que tel. Rappelez-vous que tous les modificateurs sont cumulatifs !

Perdre et regagner l'équilibre

Tout personnage engagé dans un tel combat risque de perdre son équilibre. Un personnage frappé par une arme, ou tentant de grimper au cours d'un combat, doit réussir un jet de "grimpex" sous peine de perdre son équilibre.
Perdre l'équilibre signifie qu'au prochain round le personnage doit tomber volontairement ou tenter de regagner son équilibre. Dans les deux cas, le personnage ne peut effectuer aucune autre action. Un jet de "grimper" réussi signifie que le personnage a recouvré son équilibre. Un échec signifie que le personnage est tombé (et, bien sûr, peut subir des dégâts dus à la chute). N'oubliez pas, que toutes les attaques contre un personnage déséquilibré se font à +2.

Règle optionnelle : Esquive

Les voleurs avec le profil de boucanier peuvent choisir de dépenser un round lors d'un combat en cordages pour esquiver. Quand il le fait, il ne peut pas attaquer, mais peut se déplacer à la moitié de sa vitesse normale de "grimper" à la corde. Si un test de "grimper" est réussi, le boucanier peut ajouter son bonus de Dextérité à sa classe d'armure pour ce round de combat. S'il est manqué, il sera déséquilibré le round suivant. Il doit le dépenser à regagner son équilibre (voir ci-dessous) et les attaques contre lui se font à +2.

Exemple : Pendant qu il sillonne les lignes maritimes, un bateau avec à son bord le boucanier Daljo attaque un navire marchand dont l'équipage refuse la demande des boucaniers au sujet de la cargaison et démontre une résistance étonnante. Daljo et ses hommes abordent le navire, et il se retrouve à combattre très haut au-dessus du pont, face à un horrible marin armé d'une longue dague incurvée. Daljo porte un sabre d'abordage. Aucun des deux ne porte une armure. Les modificateurs pour ce round sont les suivants. Aucun n'a son bonus de dextérité. Comme ils sont tous les deux sans armure, leur CA est de 10. Les modificateurs d'attaque du marin sont : -2 car il est en train de grimper, mais +2 car il attaque de dessus, soit zéro en tout. Daljo a -2 car il escalade, +3 car c'est un boucanier escaladant des cordages sur un bateau, et -2 car il attaque d'en dessous, soit une pénalité totale de -1. Lors d'un round de combat, supposons que Daljo soit frappé par le couteau du marin. Il doit faire un jet sous son pourcentage de "grimper" pour éviter de perdre son équilibre. Son pourcentage de base est de 75%, mais en raison de son profil et de la situation, il obtient un bonus de +10%. Si un 85 ou moins est obtenu, Daljo tient bon en dépit de la situation. Mais supposons qu il rate ce jet. Il perd son équilibre. Au round suivant, son action est de tenter de le regagner (la seule autre possibilité étant de sauter vers le pont), ce qu'il réussit à faire, pendant que le marin frappe à +2. Si Daljo est touché de nouveau, il devra faire un autre jet de "grimper" de peur de perdre un autre round d'attaque ou même de plonger vers le pont en dessous. Si le combat continue de se dérouler si mal, Daljo devrait probablement éviter les coups tout en faisant retraite vers le bas. Le marin a un avantage quand il est au-dessus de lui, mais une fois que Daljo sera en sécurité sur le pont, il pourra combattre de nouveau sur un pied d'égalité. Mais, si le marin ne le suit pas en bas, il ne devra pas allez trop loin - de peur que l'autre essaye de couper la corde au-dessus de lui !

Bretteur

Description : Une pincée d'acrobate , un soupçon d'escrimeur, saupoudrez d'un bel esprit, le tout pour faire roublard accompli, tel est le bretteur. C'est un citadin sophistiqué, l'incarnation du charme et de la grâce. Les classes de combattant et de voleur comportent des bretteurs (voir le Manuel Complet du Guerrier pour plus de détails sur le combattant bretteur), mais des différences existent entre les deux. Elles servent, entre autres buts, d'exemple sur la manière dont un Maître de Donjon peut modifier un profil approprié appartenant à une classe pour l'appliquer à une autre. Pour être un bretteur, un voleur doit avoir un score de 13 au minimum en Force, Dextérité, Intelligence et Charisme.
Rôle : C'est un voleur insouciant, à l'esprit vif et à la rapière rapide. Sa demeure est la cité, où il peut briller au milieu de la misère. Il est généralement , moins intéressé que son cousin combattant à embrocher les gens sur sa , rapière, étant plus impliqué et concerné par ses démonstrations étonnantes et impétueusement théâtrales de ses talents acrobatiques. Il se trouve également plus souvent du mauvais côté de la Loi que du bon, à juste raison ou non. Le bretteur ne s'affilie quasiment jamais aux guildes de voleurs. Il préfère être "indépendant". Les bretteurs qui voyagent à l'extérieur des cités peuvent se joindre à des pirates ou à des bandits, et avec leur charisme et leurs compétences, ils assument souvent le rôle de chefs. Mais une telle responsabilité sied mal au bretteur. Les détails d'organisation et de direction d'un groupe important le conduiront invariablement à s'en aller à court terme. La plupart des bretteurs sont d'une origine bourgeoise ou aristocratique. Leurs talents furtifs et acrobatiques ne viennent pas d'un besoin de survie, mais d'une lubie. Cette motivation demeure typiquement la force motrice derrière la carrière d'un bretteur. La plupart des ces jeunes viveurs se retirent avec l'âge et la nécessité d'assumer des responsabilités au sein de la communauté (famille, titre de noblesse, affaires, etc.). Mais, plus d'un bretteur a gardé ses activités secrètes. Sa vie clandestine peut même s'être développée (en général à dessein) en alter ego différentiables. Le personnage de jour peut être un dandy infatué, un homme d'affaires bourru, ou une aristocrate tête en l'air. Mais la nuit, le bretteur émerge un personnage rusé, audacieux et aventurier. Quels sont ses buts ? Pour les jeunes, il s'agit généralement simplement du frisson une chance de rentrer dans un château impénétrable, de remplacer le collier de la Reine par une copie, de duper le maître de la guilde des voleurs... Quelques uns ont des buts plus sérieux (et ce sont ceux qui tendent à conserver leurs habitudes). Un bretteur peut être un justicier, charmant et spirituel, mais également poussé par une obsession de l'équité. Ses ennemis peuvent être des criminels ou, dans une société injuste (où l'alter ego aristocratique du bretteur peut être un membre à contrecœur de l'appareil d'oppression), les autorités elles-mêmes.

Talents secondaires : Le plus souvent (80% du temps, disons) un bretteur n'a pas de talent secondaire, car il est généralement d'une origine riche et snob. Il est envisageable qu'il possède les talents de Palefrenier (animaux aristocratiques, bien sûr) Joueur ou Chasseur (de nouveau la chasse aristocratique, et non celle pour survivre ; un bretteur peut très bien connaître la chasse au renard, par exemple, mais pour ce qui est d'attraper un lapin, c'est une autre histoire). Scribe pourrait également être envisageable - afin de dénoter une culture littéraire ou une quelconque éducation générale, mais pas une profession.
Compétences martiales : Le bretteur reçoit une unité de compétence martiale supplémentaire qui doit être consacrée à l'une des armes suivantes : stylet, main-gauche, rapière ou sabre (ces armes sont décrites dans le chapitre équipement du Manuel Complet du Guerrier). Avec cette arme, "l'arme de prédilection" du bretteur, il est capable combattre avec le TACO d'un combattant de même niveau que lui. Tout long de sa carrière, il doit consacrer moitié des ses unités de compétence martiale à ces armes, jusqu'à ce qu'il ait toutes maîtrisées (c.-à-d. qu'il toutes les compétences).
Compétences diverses : Requises : Étiquette, Acrobatie. Recommandé Vigilance, Combat Aveugle, Déguisement, Baratin, Intimidation, Saut, Navigation (s'il est né près de la mer coûte deux unités), Equitation, Funanbulisme, Filature.
Progression des talents : Les bretteurs auront tendance à avoir des talents voleur relativement équilibrés. Cela inclut le « vol à la tire », bien que talent soit le plus souvent utilisé pour faire des tours de passe-passe.
Equipement : Le bretteur doit acheter son arme de prédilection, mais à part cela il peut dépenser son or comme il l'entend.
Bénéfices spéciaux : Le bretteur dis se d'une meilleure chance de réussi en utilisant la manoeuvre de mêlée spéciale de désarmement (décrite dans Manuel Complet du Guerrier, p 65). utilisant son arme de prédilection, bretteur doit déclarer son intention de désarmer avant que l'initiative soit déterminée. Il ne subit alors aucune pénalité à son jet d'initiative, une pénalité de seulement -2 à son jet de toucher. Si l'attaque du bretteur est réussi l'arme de son adversaire lui échappe (normalement) de la main. Lancez 2d6. Multipliez le résultat par 30. Le nombre obtenu donnera en centimètres la distance à laquelle l'arme a atterri. Un jet d'ld6 indiquera la direction dans laquelle est partie l'arme, par rapport au personnage désarmé :

1 - Droit devant
2 - Devant à droite
3 - Derrière à droite
4 - Droit derrière
5 - Derrière à gauche
6 - Devant à gauche

En plus des armes, le désarmement peut être tenté sur des baguettes magiques ou d'autres objets du même genre qui sont tenus à une main. Les objets portés (comme les bijoux) ou tenus à deux mains (dont les armes deux mains) ne peuvent pas être affectés par la manoeuvre de désarmement d'un voleur bretteur. Enfin, étant une telle figure romantique, le bretteur obtient comme bénéfice spécial supplémentaire, un ajustement de +2 à la réaction avec les membres du sexe opposé.
Limitations spéciales : Les problèmes herchent le bretteur. C'est quelque chose que le MD devra jouer avec attention s'il veut que le bretteur soit équilibré par rapport aux autres profils. Quand il y a un autre bretteur dans les parages - voleur ou combattant cherchant à prouver qu'il est le meilleur escrimeur du monde, c'est en fait le PJ bretteur qu'il cherche à défier (souvent au milieu d'activités illicites). Quand il a une dame charmante (ou un beau une homme, si cela est plus approprié) en détresse, il ou elle croisera naturellement le chemin du bretteur, et plongera dans les embrouilles. Quand le voleur effectue un cambriolage dans le manoir de son oncle, le vieil homme décide de revenir plus tôt de son voyage. La vie conspire pour rendre les choses difficiles au bretteur, le MD devrait toujours frapper ce type de voleur d'une malchance un petit peu plus importante que tous les autres.
Races : Tout demi-humain qui a l'air élégant dans des habits affectés et qui porte une lame étroite, fera un bon bretteur. C'est vrai en particulier pour les elfes, les demi-elfes et les petites gens (les demi-elfes plus que les autres). Les nains et les gnomes ne sont pas tout à fait inappropriés, mais il est vraisemblable qu'ils auront à défendre leur honneur (par des duels) en raison des nombreuses blagues sur leur curieuse apparence.

Cambrioleur

Description : Le cambrioleur accompli est un expert dans l'effraction et la pénétration des bâtiments les plus difficiles, le franchissement des murs, des serrures, des pièges et des gardes, afin de s'emparer du meilleur butin et de s'échapper sans se faire remarquer , aussi furtivement qu'il est arrivé. Le cambrioleur exige une Force minimale de 10 et une Dextérité de 13.

Rôle : Sous de nombreux aspects le cambrioleur est l'archétype du voleur professionnel. Il utilise probablement plus les talents traditionnels, et plus fréquemment, que n'importe quel autre profil. Même dans les rangs des cambrioleurs, les voleurs se spécialisent souvent encore plus. Certains le font par talent. Un "perceur" est, par exemple, un expert dans l'ouverture des serrures, en particulier celles des coffres sûrs et bien protégés. Un "monte-en-l'air" est un voleur qui s'est spécialisé dans l'escalade des murs (qui peuvent être une protection remarquablement efficace, en particulier si les entrées au niveau du sol ont des gens autour d'elles). Des équipes de cambrioleurs spécialisés dans des talents différents trouvent souvent le plus de succès. D'autres cambrioleurs se spécialisent par cible. Les voleurs de bijoux, en particulier, sont l'élite des cambrioleurs. La protection qui entoure les objets de leur attention demande que leurs talents et leur habileté atteignent la perfection. On trouve des cambrioleurs de n'importe quelle origine sociale. Même les chercheurs de frissons des classes privilégiées peuvent considérer qu être un voleur de bijoux est un passe-temps excitant, risqué et profitable. Presque tous les cambrioleurs qui ont réussi ont une sorte quelconque d'affiliation à une guilde. Afin de tirer profit du butin qu ils prennent, ils ont bien sûr besoin d'un receleur (en particulier si leur prise est repérable-p. ex. des gemmes fabuleuses ou une oeuvre d'art de valeur). Les guildes offrent aux cambrioleurs des avantages incalculables : recel des objets même Ies plus repérables, relations avec des "partenaires d'affaires" potentiels, accès à un équipement spécialisé et, non le moindre, une protection. Une guilde peut conclure un arrangement (afin de libérer un cambrioleur emprisonné) et être une force de dissuasion, protégeant ses cambrioleurs des autres guildes et des criminels puissants - des gens qui ne prennent pas avec le sourire d'être eux mêmes volés, et qui sont plus à même de prendre des décisions haineuses au sujet de la culpabilité ou de l'innocence d'un personnage suspect.
Talents secondaires : Quelconques.
Compétences martiales : Les meilleurs cambrioleurs n'emportent pas d'arme avec eux dans leur travail ; car une arme entraîne des peines plus sévères s'ils sont pris - soit des peines légales, soit des peines plus immédiates dues à une victime. nerveuse qui panique et les attaque. Mais dans certaines tâches (p. ex. voler de dangereux criminels), il est sage pour un cambrioleur d'avoir des moyens de se défendre. Les armes petites, silencieuses et dissimulables sont naturellement préférées, bien qu'un cambrioleur puisse choisir une compétence dans n'importe quelle arme normalement autorisée aux voleurs.
Compétences diverses : Requise : Vigilance, Baluchonnage. Recommandées : Mendicité, Collecte d'Informations , Saut, Observation, Utilisation des Cordes, Funambulisme, Acrobatie.
Progression des talents : Les talents vitaux pour un cambrioleur sont "crocheter des serrures", "trouver/désamorcer les pièges", "mouvements silencieux", "se cacher dans l'ombre", "détection des bruits" et "grimper". Comme cela a été dit auparavant, un cambrioleur peut se concentrer sur l'un d'entre eux en particulier, mais il souhaitera probablement être aussi excellent que possible par la suite dans les autres.
Equipement : Les cambrioleurs aiment utiliser des équipements spécialisés pour augmenter leurs chances de succès. Pour un examen approfondi de certains objets spécialisés disponibles, et de leurs effets sur les talents de voleur, consultez le chapitre sur l'équipement plus loin dans ce livre.
Bénéfices spéciaux : Aucun.
Limitations spéciales : Aucune.
Races : Les membres de n'importe quel race peuvent être des cambrioleurs, et c'est l'un des profils préférés des voleurs non-humains se spécialisent souvent dans des talents qui offrent d'excellents bonus raciaux. Les nains, par exemple, se tournent vers le crochetage et la détection des pièges, tendis que les elfes peuvent se spécialiser dans la reconnaissance (ils se faufilent et signalent la présence et la nature s obstacles).

Le cambrioleur spécialisé

Les aventuriers choisissent souvent une vaste gamme générale de talents, mais pour le cambrioleur citadin, la spécialisation est la voie à prendre. Il y a plusieurs raisons à cela. Un voleur spécialisé se négocie simplement mieux. Les gens de la pègre souhaitent quelqu'un d'excellent pour un travail. Cela signifie un voleur généraliste de haut niveau, qui a été dans des affaires assez longtemps pour être bon partout. Mais il n'est pas facile pour un voleur d'atteindre ce niveau. De ce fait, en se concentrant sur un seul talent, un voleur d'un niveau relativement faible peut rentrer en compétition avec un voleur de plusieurs niveaux supérieurs pour des tâches d'un certain type. Supposons que nous ayons un "perceur" - en fait une femme - nommée Annelise. En concentrant autant de points possibles sur son talent "crocheter des serrures", elle peut avoir un score de 85% au 4ème niveau seulement (cela ne comprend pas les modificateurs pour la race, la Dextérité, l'armure ou le profil). Comme elle ne peut pas mettre plus de la moitié des points dont elle dispose sur un même talent, elle distribue ses points restants dans les autres. Elle négligera probablement "vol à la tire" et "lecture des langues inconnues", car ils ne sont pas utiles à un cambrioleur. Comparons-la au voleur "généraliste" qu'ont tendance à être les aventuriers sur le Tableau 19 du Guide du Maître (Tableau des Capacités Moyennes des Voleurs), vous pouvez voir que le niveau du talent de crochetage d'Annelise n'aurait pas été atteint avant le l4ème niveau. Maintenant imaginons un groupe de voleurs de bijoux préparant une opération. Ils ont différents talents-mais ils sont nuls en crochetage. Ils ont besoin de prendre un perceur dans leur groupe. Qui vont-ils choisir ? Bien, en premier lieu, un voleur du

l4ème niveau est une espèce plutôt rare. Et même s'il y en avait un de disponible et souhaitant travailler avec des voleurs moins expérimentés, il demanderait probablement une part plus grande du butin. Ensuite, cela ne serait pas rentable pour lui il a des talents uniformément bons et pourrait probablement commettre ce vol tout seul. Un travail pour lequel il a besoin d'aide serait, de plus, probablement hors de portée de ces voleurs. Annelise est alors une option plutôt attrayante. Elle peut être capable de grimper guère mieux qu un poisson, mais c'est le domaine du monte-en l'air. Une fois qu'il aura escaladé le bâtiment, il n'aura qu'à faire descendre une corde pour ceux qui ont le pied moins assuré. En offrant à Annelise une part raisonnable du butin, les autres cambrioleurs sont quasiment assurés que leur serrure difficile sera ouverte.

Chasseur de primes

Description : Le chasseur de primes est un mercenaire impitoyable. Il n'aime que peu de choses à part le prix sur la tête de sa cible, et ne reconnaît que peu de lois hormis la distinction contractuelle entre "tuer" ou "capturer". Il peut servir un État, en capturant les criminels et en les ramenant à la justice. Il peut être à la solde de seigneurs ombrageux de la pègre, vengeant l'honneur dévoyé des voleurs et des criminels. La poursuite de sa proie peut lui faire traverser des milliers d'environnements hostiles, jusqu'à des pays étrangers et même des plans extra-terrestres. C'est un chasseur d'hommes. Sa vocation est rigoureuse et exigeante à chaque niveau physique, psychologique et même moral. Elle demande une main sûre et un esprit stable. Pour être un chasseur de primes, un voleur doit avoir un score minimal de 11 dans chaque caractéristique, à l'exception du Charisme. Le fait d'être aimé ou non est une chose qui n'importe pas réellement à un voleur robuste et indépendant. Un autre pré-requis est que son alignement ne doit pas être loyal. Cela sera expliqué plus loin.
Rôle : Il est important de marquer une distinction entre le chasseur de primes et l'assassin, car leurs vocations sont similaires. L'assassin fait le plus souvent partie d'une organisation ou d'un réseau plus grand - soit une société d'assassins à louer, soit une guilde ou une famille du crime, voire même un gouvernement. L'assassin est conservé par cette organisation pour éliminer discrètement ses ennemis ; c'est un tueur au sens strict du mot. L'assassin est également un personnage principalement citadin, bien que ses missions puissent l'éloigner de cet environnement à l'occasion. La plupart des organisations qui possèdent des assassins nieront leur existence, en raison de la nature hautement illégale et impopulaire de leurs activités. A l'inverse, le chasseur de primes est un solitaire. Il peut être sollicité directement par un employeur, mais il apprend plus souvent le prix offert pour le corps (mort ou vif) d'une personne quelconque et se met à sa poursuite. Alors que l'assassin demande le secret et l'anonymat, le chasseur de primes compte sur l'infamie. La peur conduit sa proie à faire des erreurs, et chacune d'entre elles rapproche d'un pas le chasseur du succès. Si un assassin est souvent engagé pour tuer une personne relativement normale et non soupçonneuse, le chasseur de primes traque quant à lui des fugitifs - des gens qui savent qui est après eux, et qui sont de ce fait exceptionnellement désespérés et dangereux. La poursuite de tels gens peut conduire le chasseur de primes littéralement dans n'importe quel lieu, même dans d'autres plans de l'existence (si la récompense attendue rend l'aventure valable). Le chasseur de primes devient donc un adepte de la survie et du pistage dans toutes sortes d'environnements hostiles. Les chasseurs de primes ne traquent pas seulement des fugitifs. Ils peuvent ' être engagés pour effectuer des tâches comme des enlèvements, des libérations de personnes kidnappées, ou (en particulier à des niveaux inférieurs) la récupération de biens volés. La Loi et les autorités ne les considèrent pas toujours amicalement bien qu'elles autorisent leur existence, afin de pouvoir également profiter de leurs compétences. Pour les mêmes raisons, les guildes de voleurs les tolèrent, en dépit du fait que quasiment aucun d'eux ne rejoigne jamais leurs rangs.
Talents secondaires : Quelconques.
Compétences martiales : Le chasseur de primes est autorisé à utiliser n'importe quelle arme. Partie intégrante de sa personnalité et de sa terrible image publique, il aura souvent une compétence dans une arme rare ou bizarre, comme le khopesh ou l'attrape-homme. Les armes non autorisées pour les voleurs occuperont chacune deux des unités de compétences martiales du chasseur de primes, mais il a droit à une unité supplémentaire au 1er niveau.
Exemple : Borg Tartan prend le profil de voleur chasseur de primes. Cela signifie qu'il a trois unités martiales initiales. Il en consacre deux à une arme non autorisée aux voleurs, l'épée à deux mains, et il emploie la dernière pour l'arbalète de poing.
Compétences diverses : Requise : Pistage. Recommandées : Vigilance, Maîtrise des Animaux, Dressage d'Animaux, Imitation d'Animal, Canotage, Sens de l'Orientation, Allumage des Feux, Collecte d'Informations, Herboristerie, Chasse, Intimidation, Observation, Équitation, Pose de Collets, Survie, Filature.
Progression des talents : Les chasseurs de primes font une utilisation fréquente de quasiment tous les talents de voleur, sauf peut-être de "vol à la tire". Notez que "vol à la tire" comprend toutes les sortes d'actions délicates de dextérité manuelle comme glisser du poison ou une drogue dans une boisson. L'empoisonnement mortel est plus du domaine de l'assassin, mais placé avec précaution, un sédatif puissant peut éviter à un chasseur de primes de gros problèmes (pour avoir accès aux sédatifs ou comprendre leur utilisation, un chasseur de primes doit avoir la compétence Herboristerie).

Equipement : Outre la gamme habituelle de l'équipement du voleur, le chasseur de primes s'intéresse aux objets pour tuer ou capturer sa proie. Les objets spéciaux du chapitre équipement, comme les bottes à lames, les couteaux à cran d'arrêt, les arcs pliants, et ainsi de suite, sont parfois pris comme armes de prédilection. Une corde pour immobiliser un prisonnier vivant est bien sûr vitale, et elle peut également être utilisée pour poser des collets. Une poudre aveuglante et des poisons incapacitants (paralysants ou rendant leurs victimes malades et sans défense) peuvent également être appréciés. Les chasseurs de primes utilisent peu les poisons mortels - c'est plus le domaine de l'assassin furtif. Si un chasseur de primes est sur le point de tuer un fugitif, il ne se souciera probablement pas du côté salissant de la chose.
Bénéfices spéciaux : Aucun.
Limitations spéciales : Aucune.
Races : Les membres de n'importe quelle race peuvent devenir des chasseurs de primes. Mais, parmi les non-humains, ceux de sang mêlé (p. ex. les demi-elfes) apprécient le plus ce profil, car ils sont souvent des étrangers et des solitaires non acceptés par leurs deux communautés.

Eclaireur

Description : Un éclaireur est un voleur, en général solitaire, qui opère dans ' un environnement sauvage. En plus de travailler comme guide, espion ou saboteur, à louer, dans les contrées sauvages, de nombreux éclaireurs sont impliqués dans des activités illégales comme le braconnage.
Le profil de l'éclaireur n'a pas d'autres exigences que celles de la classe de voleur.
Rôle : On peut dire que les éclaireurs sont aux voleurs ce que les rôdeurs sont aux guerriers - mais ils évitent "l'éthique idiote" stricte des rôdeurs. Les éclaireurs ont tout à fait le droit d'être bons - en fait, en globalité, ils le sont bien plus que les voleurs en général -mais ils ont une facette criminelle qui peut être dangereuse et imprévisible. Mais, leur individualisme forcené et leur jugement pratique sévère les rendent souvent sympathiques aux aventuriers, et nombre d'entre eux se retrouvent parmi de tels compagnons constants et courageux. A la différence du bandit (qui opère I également principalement dans les contrées sauvages), l'éclaireur évite habituellement la compagnie des autres voleurs, y compris des guildes. Leur braconnage et leurs petits larcins sont considérés comme insignifiants aux yeux des grandes figures du crime, en particulier par rapport aux problèmes et aux dépenses qu'entraîneraient l'identification et la poursuite des éclaireurs insoumis, pour les punir ou les forcer à rejoindre les rangs d'une guilde. Si un éclaireur est membre d'une guilde, c'est soit le fait d'un accord volontaire (par lequel il bénéficie d'un accès à un équipement spécial et à un entraînement), soit parce qu'il a passé trop de "temps professionnel" dans une cité ou un autre territoire explicitement contrôlé par une guilde et qu'il s'est vu "persuadé" de la rejoindre. Parmi les nombreux éclaireurs n'appartenant pas à une guilde, certains ont un seul employeur régulier. Les autres sont des indépendants, au service d'eux-mêmes ou à celui de tout employeur de passage, prenant la meilleure rémunération qu'ils peuvent trouver. Enfin, s'il n'y a pas d'autre solution, ils peuvent voler ou braconner pour survivre. Plusieurs organisations emploient des éclaireurs régulièrement, parfois sur une base permanente. C'est le cas en particulier des militaires. Des éclaireurs fiables, entraînés à la reconnaissance et au sabotage, sont d'une importance vitale pour toute opération militaire réussie. La clé pour avoir des éclaireurs fiables est d'avoir des éclaireurs bien entraînés et (le plus important) heureux. Un soldat grognon peut être aligné de force et, s'il le faut, amené de force sur le champ de bataille par les pointes des lances des rangs derrière lui-mais le modus operandi de l'éclaireur est d'explorer en solitaire. Les éclaireurs maltraités ont plus d'opportunités de déserter, ou pire encore, de donner des informations vitales à l'ennemi, que n'importe qui d'autre dans l'armée. Les éclaireurs militaires font l'objet de soins attentifs et sont bien nourris. Ils ont une paye décente, un excellent équipement, et le meilleur entraînement disponible pour leurs importantes activités spéciales. L'entraînement des éclaireurs militaires est au moins aussi intense et complet que celui des guildes de voleur (parfois, après s'être retirés de l'armée, des éclaireurs militaires deviennent les cambrioleurs les plus illustres et prospères de la pègre). Les quelques autres groupes pouvant employer des éclaireurs sont des sociétés secrètes, des groupes paramilitaires, des guildes de voleurs qui ont des opérations à mener dans les contrées sauvages (les éclaireurs peuvent, par exemple, soutenir les rangs d'un groupe de trafiquants), et des agences qui se sont installées pour mettre en relation des clients avec des guides. Ces agences se trouvent normalement à la lisière des vastes contrées sauvages, qui ont été colonisées. De telles régions, avec les fréquentes explorations de gens qui en sont peu familiers, assurent une demande suffisante pour qu une agence prospère avec un pourcentage sur les rémunérations des guides. Comme cela a été dit plus haut, le braconnage est également une activité typique de l'éclaireur. Les animaux peuvent être protégés par un décret royal, une loi écrite, ou par le monopole d'une guilde de chasseurs ou de fourreurs. Au Moyen-Âge, par exemple, la chasse était généralement réservée aux nobles. Un manant pris en train de tuer un "cerf du roi" pouvait être puni de mort. Mais quand la demande excède l'offre, l'incitation peut être grande de tuer ou de capturer des animaux. Ils peuvent être recherchés pour leur viande, leurs fourrures précieuses, leur ivoire, leurs plumes, leurs propriétés magiques (p. ex. l'oeil d'un triton) ou pour d'autres fins ésotériques. Des milliers d'animaux de notre monde ont été tués car une partie quelconque de leur corps était supposée être aphrodisiaque. Dans un environnement

fantastique, cela peut être de réelles propriétés magiques, et la proie du chasseur ou du braconnier peut être fantastique. La corne des licornes, par exemple, peut être pulvérisée et administrée diluée dans un liquide comme antidote de poison.
Talents secondaires : Fabricant d'Arcs/ de Flèches, Fermier, Pêcheur, Forestier, Joueur, Palefrenier, Chasseur, Charretier/Transporteur, Marchand, Trappeur/Fourreur, Menuisier/Charpentier.
Compétences martiales : Les éclaireurs ont la gamme normale de compétences martiales autorisées aux voleurs.
Compétences diverses : Requises : Vigilance, Sens de l'Orientation, Pistage. Recommandées : Maîtrise des Animaux, Dressage d'Animaux, Connaissance des Animaux, Canotage, Allumage des Feux, Pêche, Héraldique, Herboristerie, Chasse, Alpinisme, Observation, Équitation, Utilisation des Cordes, Pose de Collets, Survie, Natation, Météorologie.
Progression des talents : Les talents furtifs sont ceux qui sont le plus appréciés par l'éclaireur, et les membres de ce profil ont des sens hautement entraînés. De ce fait, il serait logique que les talents suivants progressent le plus rapidement : "mouvements silencieux", "se cacher dans l'ombre" et "détecter des bruits". "Grimper" peut également être d'un usage considérable (mais pas pour les murs en tant que tels mais pour les arbres, les falaises et ainsi de suite).
Equipement : Tout éclaireur qui se respecte ne se permettra pas de partir sans un assortiment de base d'équipement de survie en milieu sauvage : des vêtements adéquats, des rations, des matériaux pour allumer un feu, etc. Les équipements spéciaux pour aider dans l'escalade, le camouflage et les mouvements non détectables sont également appréciés, ainsi que les objets pour gêner ou distraire les poursuivants (que vaut le savoir d'un éclaireur s'il ne revient jamais chez son employeur ?). Pour une gamme complète d'objets, voyez le Chapitre 5 "Instruments de la Profession".
Bénéfices spéciaux : En raison de leur expérience et de leur connaissance étendues du milieu sauvage, les éclaireurs gagnent +10% dans deux talents de voleur, quand ils se trouvent dans des contrées sauvages : "mouvements silencieux" et "se cacher dans l'ombré'. Les éclaireurs ont également une chance supérieure (1 sur 6 de plus) de surprendre des adversaires dans les contrées sauvages, en raison de leur furtivité et de leur harmonie prudente avec leur environnement.
Limitations spéciales : Si les éclaireurs sont intimement familiers avec les contrées sauvages, ils ne sont pas aussi à l'aise dans un environnement urbain. Par conséquent, dans une cité, ils subissent une pénalité de -5%o à tous leurs talents de voleur.
Races : Le profil de l'éclaireur est un bon choix pour de nombreux roublards demi-humains, car ces races ont déjà souvent une aptitude à l'aventure en milieu sauvage. Vous pouvez souhaiter donner à des éclaireurs demi-humains une orientation particulière en accord avec leur race. Les elfes, par exemple, en tant qu habitants naturels des forêts, peuvent avoir un +15% quand ils se cachent dans l'ombre et ; qu'ils se déplacent silencieusement dans un milieu sauvage boisé, et un +5% dans d'autres environnements sauvages. Pour un nain, le bonus spécial peut s'appliquer dans des collines ou des montagnes, etc.

Espion

Description : L'espion est un collecteur d'informations. A bas niveau, il est un informateur commun, une oreille indiscrète ouverte à toute information négociable. L'espion expert est engagé par les guildes et les gouvernements pour infiltrer les bâtiments et les rangs des opposants afin de découvrir des connaissances vitales et secrètes. Pour prendre le profil de l'espion, un voleur doit avoir une Intelligence minimale de 11.
Rôle : Les espions sont vitaux dans la structure de toute organisation importante comme une guilde ou un gouvernement. L'information est la clef du succès, que des voleurs soient en train de préparer un cambriolage ou qu'une nation se prépare à la guerre - et le rôle de l'espion est de fournir cette information. La plupart des espions sont au service permanent d'une telle organisation. Un petit nombre peuvent être des agents doubles (ou triples), mais cela est très risqué. Quelques uns sont indépendants, et leur principal problème est le suivant : pour trouver un emploi, ils doivent être connus ; mais s'ils sont connus, ils ont des difficultés à réussir. Les espions peuvent venir de n'importe quelle origine. Un grand pourcentage, en fait, sont des classes inférieures, au contact de ce qui se dit dans la rue et de tous les rouages secrets de la société. Un nombre plus restreint d'espions d'élite existe, soit en position permanente (p. ex. un comte d'un royaume rival qui fait des rapports sur les mouvements de ses troupes liges, ou l'intendant traître d'un château). La plupart de ces personnages n'appartiendront pas à ce profil, car l'espionnage est secondaire, le centre de leur vie étant (ou ayant été) quelque part ailleurs. Mais il y a également des individus talentueux, prêts à aller n'importe où, à risquer tous les dangers et à éprouver un certain nombre de sensations sur le chemin menant à la découverte de la connaissance. Ils excellent dans l'infiltration, et dans la découverte de l'information, ne vendant pas simplement ce qu'ils savent. Les espions excitants, et les personnages-joueurs, appartiennent généralement à ce genre.

La punition standard pour l'espionnage (si le crime est au-delà des bas niveaux, de la diffusion de rumeurs, des écoutes discrètes et du repérage de cibles potentielles pour des cambriolages) est la mort. Les espions d'une nation dans une autre peuvent difficilement attendre quelque chose du genre « immunité diplomatique ».
Talents secondaires : Quelconques.
Compétences martiales : La gamme normale d'armes ouverte aux voleurs s'applique également à l'espion, sans aucune exigence particulière au niveau du choix. Un espion peut utiliser une arme non autorisée aux voleurs (dans le but de se déguiser) mais il ne peut prendre la compétence correspondante.
Exemple : Pour l'aider à personnifier le garde d'un château, un espion porte une hallebarde. Il pourrait l'utiliser en combat, mais il subirait une pénalité pour non compétence. Pour augmenter ses chances de succès, il changera probablement pour une arme différente et familière - même une dague ou un couteau - à moins que les circonstances ne l'interdisent (p. ex. des gens autour de lui qui seraient surpris de le voir ne pas utiliser sa hallebarde, et pourraient de ce fait percer son déguisement)
Compétences diverses : Requises : Déguisement, Collecte d'Informations, Observation. Recommandées : Vigilance, Mendicité, Étiquette, Contrefaçon, Héraldique, Histoire Locale, Lire/ Écrire, Lecture sur les Lèvres, Filature.
Progression des talents : Un espion efficace a besoin généralement d'une répartition égale dans ses talents, car sa vocation peut l'entraîner dans un certain nombre de situations différentes.
Equipement : Les espions dans un environnement médiéval n'ont pas tous les gadgets fantaisistes de leurs équivalents modernes. Ils peuvent s'équiper littéralement avec tout ce qui est disponible, comme des bottes avec des compartiments secrets dans les talons, des équipements de voleur, et ainsi de suite. Consultez le chapitre sur l'équipement pour une vaste gamme d'idées.
Bénéfices spéciaux : Aucun.
Limitations spéciales : Aucune.
Races : Les elfes et les demi-elfes, avec leur amour du savoir sont particulièrement prédisposés pour ce profil. Mais le problème est que tout espion demi humain fait face à la difficulté d'apparaître déguisé comme membre d'une autre race. Il risque de ce fait d'avoir une gamme plutôt limitée de missions professionnelles.

Investigateur

Description : Bien que les investigateurs soient décrits avec les voleurs, ils sont plutôt l'antithèse des criminels. Ce sont des tenants de la Loi et de l'ordre, qui connaissent intimement les talents des voleurs afin dé pouvoir les combattre.
Rôle : Les investigateurs peuvent jouer un bon nombre de rôles. Ils peuvent être privés, leurs services étant alors à louer. Ils peuvent également être employés par un gouvernement ou une organisation. Dans chaque cas, leurs talents et leurs activités sont similaires, mais leurs rôles et leurs attitudes peuvent diverger. Un investigateur peut être un justicier, obsédé par la découverte du crime, partout où il peut se cacher, et par son arrêt. Il peut être un "détective privé", un genre de mercenaire, ou être à la solde d'un individu ou d'une organisation, et souhaiter contourner la loi pour mieux servir son client. Certains investigateurs sont bien sûr employés par certains gouvernements. Cela ne les identifie pas forcément comme bons. Un investigateur peut être dépeint comme une sorte de "bon flic" si cela s'adapte à la campagne. Mais si les joueurs ont des voleurs (en particulier du style héros du peuple), l'investigateur pourrait être sinistre et maléfique, un moyen parfait de mettre en échec les activités des PJ voleurs. Les relations entre les voleurs investigateurs et les guildes ne sont généralement pas celles d'alliés. Mais un investigateur peut être employé par une guilde. C'est généralement un espion , ou peut-être un conseiller technique, qui se chargera des investigations de la guilde. En fait, un investigateur peut même ne pas réaliser qu il est employé par une guilde, si son employeur déclaré est un prête-nom. D'intéressantes aventures de cape et d'épée pourraient être construites autour de la découverte par un investigateur au cours de son travail, que l'ombre qu'il suit, se tapit en fait derrière son employeur. Bien sûr, les investigateurs employés ostensiblement par le gouvernement, comme les autres magistrats et officiels, tournent parfois "mal" et sont achetés par une guilde, soit pour des informations soit en échange d'un oeil complaisant sur les activités de la guilde.
Talents secondaires : Tous sont possibles, bien qu'il n'est pas inhabituel pour un investigateur d'avoir passé toute sa vie d'adulte dans sa profession. Parmi les talents secondaires les plus utiles pour ce profil, on trouve Armurier, Joueur, Joaillier, Enlumineur/Peintre, Scribe, Marchand et Forgeron d'Armes.
Compétences martiales : Les investigateurs ont droit à la gamme normale d'armes autorisées aux voleurs. Ils porteront normalement deux armes (couteau, dague ou quelque chose d'aussi petit, pouvant être dissimulé dans un étui fixé au poignet).
Compétences diverses : Requises : Collecte d'Informations, Observation. Recommandées : Vigilance, Estimation, Déguisement, Baratin, Héraldique, Intimidation, Histoire Locale, Langues Vivantes, Lire sur les Lèvres, Religion, Filature.

Progression des talents : Un équilibre dans les talents généraux est la meilleure formule pour un investigateur. "Vol à la tire" est bien sûr le moins important, bien que vous devez vous rappeler qu il peut être utile pour des tours de passe-passe qui peuvent rendre service à un investigateur. "Lecture des langues inconnues" est optimal pour déchiffrer les énigmes ; certains criminels écrivent des informations importantes dans des Langues obscures ou des codes secrets, et être capable de les déchiffrer peut signifier le succès ou l'échec pour un investigateur. Les autres talents ("crocheter des serrures", "trouver/ désamorcer des pièges", etc.) sont utiles pour pénétrer et examiner les cachettes et les maisons des suspects.
Equipement : Un certain nombre d'objets technologiques disponibles à l'investigateur moderne (comme les techniques d'empreintes digitales, les recherches sur les bases de données informatiques, etc.) ne le sont pas bien sûr dans un environnement médiéval fantastique. Mais il est possible de dupliquer certains des effets de tels objets avec des objets magiques. Le MD peut également faire une utilisation libérale des anachronismes. Supposons qu'un investigateur soit capable de saupoudrer des empreintes digitales. Un objet magique qui les identifie peut également exister, permettant à l'investigateur d'apprendre à qui appartiennent ces empreintes.
Bénéfices spéciaux : Aucun.
Limitations spéciales : Aucune.
Races : Les investigateurs peuvent être de n'importe quelle race, bien qu'ils devraient probablement être de la race dominante de la zone où ils opèrent. Un nain ferait sans doute, par exemple, un meilleur travail d'investigation dans un quartier d'une grande cité dominé par les nains. Cela signifie que la plupart des investigateurs devraient être humains (une supposition assez raisonnable, car les gouvernements humains devraient être ceux qui les utilisent le plus fréquemment). Les opérations qui enquêtent sur des guildes avec de nombreux membres non-humains feront bien sûr une plus grande utilisation d'investigateurs non-humains.

Mendiant

Description : Les circonstances ont réduit certains infortunés à un tel niveau de pauvreté et de désarroi qu'ils ne peuvent survivre qu'en implorant les autres de leur donner ce que leurs maigres biens leur permettent de partager. Du moins, est-ce comme cela que le mendiant voudrait paraître. Pour un grand nombre de mendiants, c'est la vérité. La malchance ou l'incapacité leur ont porté des coups douloureux et ils doivent compter sur la charité d'individus et de rares institutions, comme les cultes charitables, pour subsister. Mais il y a un autre genre de mendiant, qui est réellement une variété particulièrement insidieuse d'escroc. Ce personnage est généralement en parfaite santé, mais a embrassé la mendicité comme une carrière, l'agrémentant de vols mineurs (vol à la tire ou des choses du genre) et de la collecte et la vente d'informations pour des groupes intéressés. C'est ce type de mendiant qui est ici principalement concerné. Le mendiant n'est soumis à aucune autre exigence que celle de la classe de voleur.
Rôle : Les voleurs de ce profil, les mendiants professionnels, ont été généralement élevés dans leur rôle. Cela signifie bien sûr un environnement social défavorisé (voire des plus défavorisés dans de nombreux lieux !), et des ressources financières maigres au mieux. Mais le mendiant a d'autres ressources des relations, l'intelligence de la rue, un oeil aiguisé et divers talents pour cajoler les passants et les délester de leur argent liquide. Une mendicité efficace demande des talents consommés de comédie et de déguisement, afin que le mendiant puisse se présenter de la manière la plus à même de gagner la sympathie et l'argent des gens qu'il accoste. Il a besoin, c'est une question de survie pour lui, de diverses sources de revenus. Rares sont ceux qui peuvent éviter de mourir de faim simplement par la charité des étrangers dans la rue. Ils sont également vendeurs de ragots et d'informations (comme les mouvements et les activités des personnages riches), avec des oreilles toujours ouvertes pour entendre toute parcelle de savoir qui peut aider à remplir leur estomac de nourriture. Les mendiants se feront également un plaisir de se faire engager comme messagers ou espions. Ils sont également bien connus pour coopérer avec les autres sortes de voleur, en particulier les tire-laine. Une de leur ruses préférées consiste pour un ou plusieurs mendiants à accoster une personne ayant l'air riche. Pendant qu'ils détournent son attention avec leurs demandes pitoyables d'aide (et le plus souvent futiles), un tire-laine habile déleste la victime de sa bourse. Le butin est ensuite partagé entre lui et les mendiants. De nombreux mendiants sont affiliés à la guilde locale de voleurs et cela est assez surprenant. La guilde les utilise comme messagers et informateurs. Il peut également exister une sorte de racket de protection sur eux les mendiants doivent partager leurs gains avec la guilde locale en échange de la protection de ses voleurs, ainsi que des indépendants et des guildes rivales. Les mendiants affiliés aux guildes peuvent également obtenir un certain degré de protection des forces de l'ordre locale - une chose utile quand la loi locale interdit la mendicité.
Talents secondaires : Généralement (90%) aucun ; la mendicité en elle-même est supposée avoir été la profession ou le commerce du personnage. Si un mendiant devait avoir une compétence secondaire quelconque, il faudrait supposer qu il a perdu son emploi. Il peut avoir été par exemple, expulsé de sa guilde commerciale ; il a pu également être mutilé, ne pouvant plus alors effectuer les tâches qu il faisait dans le passé.
Compétences martiales : Les mendiants commencent en n'étant familiers qu avec les armes simples et peu coûteuses. Le couteau est leur préférée, étant pas cher, facile d'emploi et aisé à dissimuler. Les voleurs débutants

avec le profil du mendiant devraient choisir leurs deux compétences martiales parmi les armes suivantes : gourdin, dague, fléchette, couteau, fronde ou bâton.
Compétences diverses : Requises :Mendicité, Déguisement, Collecte d'Informations, Observation. Recommandées : Vigilance, Chant, Filature. Comme cela a été mentionné à la rubrique Talents secondaires ci-dessus, un mendiant avec des compétences négociables (p. ex. une technique ou une profession) devrait avoir une raison quelconque dans ses origines pour ne plus pouvoir en vivre).
Progression des talents : Les mendiants deviennent le plus compétent en "vol à la tire" (pour compléter leurs revenus de la mendicité), "mouvements silencieux", "se cacher dans l'ombre" et "détecter des bruits" (utiles pour la collecte d'informations et filer des gens). Ils tendent à être plus mauvais dans le crochetage et dans la découverte et le désamorçage des pièges, car ces talents demandent un entraînement technique qui n'est pas facilement disponible.
Equipement : L'équipement de base d'un mendiant est une écuelle ou un bol en bois, dans lequel les passants peuvent déposer leur aumône. Des mendiants plus sophistiqués ont de fausses béquilles, un maquillage et d'autres choses du genre pour les faire apparaître aussi désespérés et indigents que possible. Certains mendiants ont des enfants avec eux (loués à leurs vrais parents, ou empruntés en contrepartie d'une part du butin, s'ils ne sont pas la propriété du mendiant) pour attirer encore plus de sympathie. Une sorte plus sophistiquée de mendiant offre souvent un divertissement quelconque en chantant ou en jouant d'un instrument de musique simple en échange de nourriture, de boisson ou de quelques pièces. Peu de mendiants peuvent se permettre d'acheter une armure. Même s'ils le pouvaient, ils ne désireraient pas la porter, car cela suggèrerait qu'ils sont plus riches qu'ils ne veulent bien le montrer. Les mendiants qui arrivent à surmonter les circonstances qui les ont menés là, peuvent bien sûr s'équiper comme ils l'entendent, bien qu'ils ne soient plus acceptés par les autres mendiants comme étant des leurs. Un mendiant qui apparaît bien mis sur lui pourrait subir des pénalités, à la discrétion du MD, dans les compétences suivantes : Mendicité (car le personnage n'a pas l'air pauvre), Collecte d'Informations (car les autres mendiants ne lui font pas confiance) et même Filature (car le voleur ne pourra plus se mêler aussi bien à la foule).
Bénéfices spéciaux : Les bénéfices les plus appréciables du profil du mendiant sont le grand nombre de compétences diverses supplémentaires. Elles devraient être accordées à un personnage, même si la campagne ne fait pas globalement une grande utilisation de ce type de compétence.
Limitations spéciales : Les mendiants sont méprisés par la plus grande partie de la société. Même les personnages qui partagent leurs richesses avec eux tendent à ressentir une sorte de dégoût ou de condescendance, bien qu ils puissent tenter de le cacher. Mais les autres voleurs reconnaissent les talents et la valeur des mendiants. Pour cette raison, les mendiants subissent un -2 aux jets de réaction avec les PNJ qui ne sont as des voleurs. De plus, en raison de leur origine pauvre, les mendiants commencent le jeu avec uniquement 3d4 pièces d'or.
Races : Les mendiants peuvent être de ri importe quelle race. Dans des régions assez étroites d'esprit, où les demi-humains ont des difficultés à trouver un emploi légal, les mendiants sont fréquemment des demi-humains. La plupart des mendiants non-humains se sont vus imposés leur position par des circonstances malheureuses - ils ne sont pas nés ainsi.

Receleur

Description : Le receleur est un pratiquant du marché noir, un vendeur de marchandises volées ou autrement illégales. Il se trouve quasiment toujours dans un environnement urbain, où il y a un grand nombre de gens pour servir aussi bien de clients que de proies pour les voleurs qui l'alimentent. Un bon receleur a besoin d'un esprit aiguisé pour apprécier aussi bien les gens que les marchandises, et pour rester dans les limites de la loi. Pour prendre ce profil, un voleur a donc besoin d'une Intelligence minimale de 12.
Rôle : Le receleur est un point d'ancrage de la toile complexe du marché noir. Les voleurs vendent leurs acquisitions illicites au receleur, avec une certaine décote par rapport à leur valeur réelle. Le receleur revend ensuite les marchandises "chaudes" sur le marché noir. Si la cité dans laquelle il opère est grande et que les marchandises sont assez mineures (c'est-à-dire pas les joyaux de la couronne locale), il peut vendre directement à des acheteurs locaux. Mais s'il pense que la marchandise est trop chaude, il s'arrangera probablement pour la faire sortir clandestinement et la vendre ailleurs. Le pouvoir des receleurs est rarement mesuré en termes de niveau de personnage. Il s'agit plus d'un problème d'étendue de son réseau et de fiabilité de ses contacts. Bien sûr, pour acquérir ou conserver un réseau étendu, un receleur a besoin de beaucoup de ruse et d'expérience - ce qui peut concorder fortuitement avec un personnage de haut niveau. Les plus puissants receleurs gardent leurs identités secrètes, et peuvent ne jamais voir leurs clients, voleurs ou acheteurs. Ils coordonnent les choses en arrière plan, et ont des receleurs mineurs comme intermédiaires. Même un contact proche peut ne jamais avoir vu le visage d'un grand receleur - du moins en le sachant. Un receleur peut jouer secrètement le rôle d'un sous fifre dans son propre réseau - voire même celui d'un rival ou d'un indépendant ! Cela peut commencer à sonner familièrement au oreilles de ceux qui connaissent quelque chose des guildes. Les réseaux d'un puissant receleur ressemblent de

très près à la structure d'une guilde de voleurs. Ce n'est pas une coïncidence. Ceux qui connaissent ces matières spéculent que les guildes de voleurs étaient initialement, et sous de nombreux aspects le sont encore, des réseaux de marché noir constitués en entité formelle. Les receleurs peuvent être de n'importe quelle origine sociale, bien que les nobles ou bourgeois soient rares. Ceux qui sont dans ce dernier cas conservent jalousement leur identité bien cachée pour des raisons manifestes. La récompense doit être élevée pour attirer l'attention de ceux qui sont socialement et financièrement élevés. Un riche marchand peut, par exemple, s'occuper en outre de bijoux volés. Un baron peut être le cerveau secret derrière un réseau de voleurs, trafiquant et vendant des marchandises de contrebande. Le monde réel offre d'autres exemples - comme ces dictateurs minables qui acceptent non seulement des pots-de-vin des trafiquants de drogue et de fermer l'oeil sur leurs activités, mais qui sont en fait des seigneurs de la drogue eux-mêmes ! Le réseau du marché noir transfère des informations aussi bien que des marchandises. Les receleurs sont probablement les personnages les mieux informés de la pègre. Pour cette raison ils obtiennent Collecte d'Informations comme compétence diverse supplémentaire (ils ont également comme compétence diverse supplémentaire Estimation car elle est vitale pour leur métier).
Talents secondaires : Joueur, Joaillier, Scribe, Charretier/Transporteur, Marchand.
Compétences martiales : Quelconques.
Compétences diverses : Requises : Estimation, Collecte d'Informations. Recommandées : Vigilance, Baratin, Contrefaçon, Taille des Gemmes, Histoire Locale, Observation.
Progression des talents : Les receleurs moins puissants (c'est-à-dire ceux qui sont au plus bas de la hiérarchie du réseau, avec moins de contacts) peuvent avoir besoin d'utiliser leurs talents de voleur. "Vol à la tire" peut donner un petit revenu quand les affaires sont faibles, son utilisation pour les tours de passe-passe pouvant également avoir une valeur (bien que cela soit dangereux avec des clients tricheurs). Crocheter des serrures et "trouver/désamorcer des pièges" sont des talents utiles pour inspecter la marchandise. Il n'est pas rare que des cambrioleurs, incapables d'ouvrir un coffre, amènent le tout, espérant que leur receleur pourra l'ouvrir. "Lecture des langues inconnues" est également parfois utile pour examiner la marchandise. Les talents de furtivité ("mouvements silencieux", etc.) ont quelque valeur dans la rue ; les receleurs qui ont des contacts directs avec leurs clients peuvent passer un certain temps à les développer, mais leurs collègues plus puissants les négligent souvent.
Equipement : La plupart des receleurs possèdent un équipement pour examiner la marchandise, afin de déterminer si les objets sont des contrefaçons ou quelle est leur valeur. Une loupe, par exemple, peut être utile ici.
Bénéfices spéciaux : En raison de ces contacts, un receleur est probablement la meilleure personne pour louer et engager des voleurs et des trafiquants, en particulier sur des territoires non revendiqués par une guilde. De même, les receleurs imposent généralement un certain respect sur leur territoire aux gens de la pègre. A moins qu'un voleur ne fasse une vendetta sérieuse, il cherchera plutôt la faveur du receleur pour des raisons d'affaires. Les receleurs reçoivent un bonus de +3 à la réaction vis-à-vis de PNJ voleurs si leur profession est connue.
Limitations spéciales : Les receleurs sont relativement importants dans la pègre. Et, à la différence des cambrioleurs et des trafiquants indépendants qui peuvent se déplacer de lieu en lieu, le réseau de marché noir du receleur demande un local fixe, afin qu'il puisse rester en relation avec ses contacts (le MD peut souhaiter empêcher les PJ d'être des receleurs actifs en raison de cela ; la vie d'un receleur est plus une question d'affaires que d'aventures). Cela signifie également que les autorités locales peuvent être conscientes de l'identité du receleur et de ses activités. Ces autorités peuvent périodiquement harceler un receleur mineur ou demander des pots-de-vin, ou encore le secouer pour obtenir des informations à chaque fois que cela est nécessaire.
Races : Les receleurs peuvent être de n'importe quelle race. Certains receleurs demi-humains préfèrent ne traiter que certaines marchandises. Les receleurs nains ou gnomes, par exemple, sont connus comme des experts adroits en gemmes et bijoux volés.

Sicaire

Description : Le sicaire est le type le plus violent de voleur. Les assassins sont assurément des tueurs, mais ils comptent sur le raffinement et la subtilité. Les chasseurs de primes utilisent également volontiers la violence, mais se contiennent relativement. Le sicaire, à l'inverse, se rapproche plus que n'importe quel autre profil de la classe du combattant. En raison de l'insistance du profil sur le physique et les exploits en rapport, un sicaire doit avoir au minimum 12 en Force et en Constitution. En concevant la description du personnage, un sicaire devrait être aussi imposant physiquement que possible. De plus, son Intelligence ne doit pas être supérieure à 12. Les sicaires sont généralement de sexe masculin, mais il peut en être autrement dans votre campagne (en particulier si votre monde connaît une tradition d'amazones).
Rôle : Etymologiquement le terme de sicaire désigne un manieur de couteau. Il en est venu à signifier toute sorte de voleur brutal, comme les voleurs à main armée, les détrousseurs ou les gorilles (ce dernier terme désignant spécifiquement un sicaire associé à une guilde, un nervis), voire même des kidnappeurs (bien que les chasseurs de primes soient sans doute meilleurs dans ce genre d'activité). Si on compare une guilde à un corps humain, les

sicaires seraient certainement les muscles - les grands muscles puissants. Ils fonctionnent comme nervis, des gens qui intimident le commun des mortels (en particulier dans les rackets), comme gardes du corps des membres importants de la guilde et comme porteurs des menaces de violence de la guilde, en général suffisantes pour garder les gens terrorisés. En fait, à l'extérieur d'une guilde de voleurs, le sicaire n'a pas vraiment de place. La plupart des sicaires n'ont pas l'intelligence pour devenir des cambrioleurs accomplis, ou même des tirelaines indépendants, sans parler des aigrefins, des espions ou des receleurs solitaires. Même la mendicité leur est refusée en raison de leur physique impressionnant une aumône demandée par un énorme homme musclé tend plutôt à ressembler à une exigence renforcée par une menace à peine voilée. La guilde les paye bien et leur donne un boulot satisfaisant ils ri ont généralement besoin que d'effrayer le commun des mortels, et même pas à faire face à un combat réel. Les quelques sicaires qui ne sont pas affiliés à une guilde se rencontreront comme voleurs à main armée, ou (s'ils sont plus intelligents) comme kidnappeurs ou détrousseurs de grand chemin.
Talents secondaires : Le plus souvent aucun (le travail "non qualifié" ultime...), ou peut-être marin.
Compétences martiales : Les sicaires ont droit à une unité de compétence martiale supplémentaire au premier niveau. Ils peuvent choisir des armes interdites aux voleurs, mais pour en obtenir la compétence, il en coûte une unité supplémentaire.
Compétences diverses : Requise : Intimidation. Recommandées : au choix du joueur parmi les suivantes : Vigilance, Endurance, baluchonnage et Filature.
Progression des talents : Il n'y a pas de préférence particulière chez les sicaires pour la distribution des points parmi leurs talents de voleurs. Notez, cependant, qu ils commencent avec moins de points à distribuer que les autres voleurs (voir limitations spéciales ci dessous).
Equipement : L'équipement du sicaire consiste généralement en l'arme la plus grande et la plus intimidante disponible. Autrement, c'est une question de bon sens vis-à-vis de la tâche à accomplir. Un kidnappeur, par exemple, pourrait faire bon usage d'une corde pour attacher sa victime.
Bénéfices spéciaux : Comme ils sont mieux entraînés au combat que les autres voleurs, les sicaires reçoivent un bonus de +1 au toucher.
Limitations spéciales : Les sicaires passent une grande partie de leur début de carrière à apprendre les armes et leur utilisation, et leur entraînement initial dans les talents traditionnels de voleur en subit les conséquences. Pour compenser leur unité de compétence martiale supplémentaire, un voleur de ce profil ne reçoit que 40 points à distribuer initialement entre ses talents (bien qu'il puisse toujours en mettre 30 dans un seul, s'il le désire).
Races : Les humanoïdes et les demi humanoïdes apprécient particulièrement ce profil, car il accorde la prédominance à la force sur la furtivité. On a plus de difficultés à imaginer des sicaires demi-humains. Les nains peuvent en avoir le tempérament, mais la personnalité du sicaire ne s'accorde pas avec leur culture et leur petite stature les feraient paraître un peu ridicule comme nervis d'une guilde (ce qui ne veut pas dire qu'ils seraient inefficaces - ils se rueraient simplement sur quiconque faisant des commentaires grossiers ou ironiques au sujet de leur taille).

Taste- trappe

Description : Le taste-trappe, comme l'investigateur, se retrouve souvent contre les autres voleurs. Il possède tous les talents du voleur, mais il en fait une utilisation différente il travaille principalement comme conseiller en sécurité, jouant le rôle du voleur pour tester la valeur des défenses de son client.
Rôle : Le rôle professionnel du tastetrappe est plutôt défini étroitement, mais c'est selon les inclinations du roublard. Plus d'un est connu pour effectuer d'autres activités clandestines, peut-être illicites. Cela peut aller de la récupération légitime de marchandises volées jusqu au cambriolage en tant que tel. En tant que "conseiller en sécurité" , un voleur de ce genre a une raison légitime d'avoir des talents et l'équipement d'un voleur, et ils sont nombreux à avoir la tentation de les utiliser. Pour cette raison, les officiels gardent un regard soupçonneux sur les taste-trappe bien connus. Des gouvernements plus sophistiqués peuvent même exiger qu'ils possèdent une sorte de licence. Les taste-trappe sont rarement membres d'une guilde, c'est assez naturel, à moins qu'ils n'aient été achetés en échange d'informations sur leurs clients. Bien sûr, quelques taste-trappe de ce genre survivront longtemps. S'ils donnent à la sécurité d'un endroit leur "sceau d'approbation", et qu elle est ensuite percée avec facilité, la réputation du taste-trappe sera mise à mal, et il peut s'attendre à ce que pèse sur ses épaules un peu plus que de la suspicion.
Talents secondaires : Quelconques. Cela sera souvent des talents de type technique ou d'ingénierie, comme Armurier, Maçon, Mineur, Navigateur, Forgeron ou Menuisier/Charpentier.
Compétences martiales : Les taste-trappe ont droit aux armes normalement autorisées aux voleurs.
Compétences diverses : Requise : Observation. Recommandées : au choix du joueur parmi celles-ci : Vigilance, Baratin, Collecte d'Informations, Serrurerie et Filature.
Progression des talents : "Vol à la tire" et "lecture des langues inconnues" ne sont pas d'une grande valeur pour le taste-trappe, mais il cherchera tout de même une répartition relativement uniforme de ses talents.

Equipement : Tout taste-trappe de valeur augmentera ses talents de voleur avec le meilleur équipent disponible. Rappelez-vous qu'il souhaite essayer de faire de son mieux pour percer les défenses de son client, aussi utilisera-t-il tous les objets permettant d'accroître ses chances- comme le fait son client de son côté. Ainsi, un riche client pourrait même se voir persuader d'aider un taste-trappe à se procurer de l'équipement difficile à trouver.
Bénéfices spéciaux/limitations spéciales : Les taste-trappe ont un don inégalé pour trouver les problèmes. S'il y a une petite ouverture quelque part dans un système de sécurité, le taste-trappe semblera toujours s'y engouffrer. D'une certaine manière, le taste-trappe est une manifestation vivante de la Loi de Murphy : "Si quelque chose peut mal marcher, ça marchera mal." Le voleur taste-trappe, bien sûr, capitalise sur son professionnalisme. Son travail est de trouver tout ce qui peut clocher, afin de pouvoir l'établir. Si le fait que tout tourne mal possède un avantage professionnel ironique, le revers de la médaille réside dans le fait que cela peut mal tourner pour le tastetrappe. Ceci est difficile à quantifier en termes techniques de jeu. En fait, le MD est encouragé à en faire usage à sa discrétion pendant le jeu, pour un niveau maximal d'excitation et d'amusement dans l'interprétation. Remplissez la vie du personnage d'événements astronomiquement improbables et de coïncidences bizarres. Le MD a la plus grande liberté de "manoeuvre" avec ces limitations et avantages spéciaux, mais il y a deux questions qu'il doit se poser avant d'introduire quelque chose en jeu est-ce que cela va faire avancer l'aventure ? Est-ce que cela sera amusant ? Il faudrait au moins une réponse affirmative à la seconde et, le mieux, au deux. De plus, la règle à suivre dans la décision des spécificités est tout doit être équilibré. Pour chaque erreur bizarre fonctionnant en faveur du tastetrappe, une autre devrait oeuvrer en sens inverse.
Races : Les nains, avec leur affinité pour la mécanique et leurs tendances loyales (et leur stoïcisme inébranlable en face de toutes les malchances, même ridicules) sont les demi-humains les plus portés vers ce profil. Certains gnomes peuvent également se rencontrer comme taste-trappe ; les imitations/désavantages spéciaux de ce profil s'adaptent également aux farceurs-mais leurs employeurs feraient mieux de se garder des blagues effectuées en cours de travail. Le but de tout taste-trappe gnome serait de transformer toutes ses erreurs en avantages ou en farces, si ce n'est les deux.

Tire- laine

Description : Il s'agit probablement de la sorte la plus courante de voleur le pickpocket ou le voleur à la tire qui s'engage dans des larcins à la petite semaine, généralement pour un niveau de maigre subsistance. Il complète souvent ses revenus en travaillant comme informateur pour des personnages puissants du monde souterrain (ou pour quiconque d'autre souhaitant payer). Le tire-laine ne connaît aucune exigence autre que celles de la classe du voleur.
Rôle : Le tire-laine est proche du bas de la hiérarchie de la pègre. Ses activités ne sont pas aussi risquées que celles des autres voleurs, mais elles ne sont pas non plus aussi profitables. De nombreux tire-laines sont des "indépendants", associés avec aucune guilde de voleurs. Les guildes, normalement dures avec les voleurs non-membres qui opèrent sur leur territoire, font peu attention aux tire-laines. Le profit et les bénéfices qu elles tireraient de leur affiliation ne valent pas les problèmes pour essayer de les ramener dans leur giron. Pour cette raison de nombreux voleurs chaotiques, qui peuvent ne pas aimer la structure et les limites d'une affiliation à une guilde, choisissent ce profil. Mais ils ne sont pas toujours opposés à toute coopération. Certains rejoignent des guildes, où ils servent principalement d'informateurs et d'indics, laissant traîner leurs oreilles dans les rues, saisissant les ragots et repérant des cibles potentielles qui peuvent ensuite être données à d'autres voleurs. Les tire-laines qui n'appartiennent pas à une guilde constituent souvent leur propre petit groupe. Un tel groupe développe généralement un modus operandi (une manière d'opérer) standard, utilisant la même technique sur chaque cible. Ils peuvent également concevoir des plans spéciaux et élaborés pour s'emparer d'une prise particulièrement importante. Les tire-laines peuvent également demander l'assistance de voleurs d'autres profils dans leurs opérations (voir le profil du mendiant ci-dessus pour un exemple). Supposons, par exemple, qu un voleur ait la tâche d'accoster un étranger à l'air riche, que les tire-laines ont repéré comme étant un marchand ri étant pas de la ville. Le premier voleur se présente comme étant un vendeur des rues. Pendant qu'il essaye de vendre au marchand une pâtisserie chaude, un second voleur arrive en portant une charge importante (par exemple un panier rempli de draps sales) qu'il renverse "accidentellement" sûr le marchand et tout autour de lui. Dans le désordre qui s'ensuit, les deux premiers voleurs semblent aider le marchand, ramassant les objets tombés et s'excusant à profusion ; pendant ce temps un troisième tire-laine accomplit la tâche réelle, délestant le marchand de son argent liquide. Comme les mendiants, la plupart des tire-laines viennent des classes inférieures, et sont nés dans leur condition.
Talents secondaires : Généralement (90%) aucun.
Compétences martiales : Les petites armes dissimulables sont idéales pour eux, bien que, normalement, ils ne soient pas plus limités que n'importe quel autre voleur en général.
Compétences diverses : Requises : Observation, Filature. Recommandées : Vigilance, Mendicité, Collecte d'Informations.

Progression des talents : Les tire-laines se spécialisent naturellement au "vol à la tire '. En outre, ils apprécient généralement "mouvements silencieux" et "se cacher dans l'ombre", car cela peut augmenter leurs talents de pickpockets.
Equipement : Quelques objets spéciaux aidant au vol à la tire sont donnés au chapitre équipement (p 98). Si les voleurs ont des relations, ils peuvent être capables d'acheter de tels objets.
Bénéfices spéciaux : Le pickpocket efficace est celui qui choisit sa cible avec précaution. Il doit apprendre à être certain de la nature de la victime potentielle. Quel degré de danger comportera la tentative ? Quel pourrait être la réaction de la cible ? Est-ce que les chances de récompense monétaire valent les risques impliqués ? En termes de jeu, cela signifie que le tire-laine a la capacité de deviner la classe et le niveau d'un autre personnage. Si le pickpocket réussit un jet d'observation, il peut déterminer avec précision la classe du personnage cible. Un autre test de compétence peut être fait pour déterminer le niveau approximatif du personnage. Le MD devrait effectuer ce test secrètement. Si le test échoue, la différence entre le résultat obtenu et le nombre nécessaire pour réussir donne l'erreur d'estimation du personnage. Parfois un tire-laine "testera" un personnage qui est déguisé. Dans ce cas, il subira une pénalité de -5 à son test de compétence.
Exemple : Gorgar le tire-laine surveille un étranger à l'air opulent. Il réussit son premier test d'observation et détermine que l'homme est un magicien. Cela pourrait être dangereux, pense-t il, et il essaye de déterminer son niveau de puissance. Gorgar a besoin d'un 13 ou moins pour réussir son test d'observation. Le MD effectue le jet discrètement pour lui, et obtient un 16. Cela signifie que Gorgar commet une erreur de 3 niveaux dans son estimation. Le magicien est en fait du 4ème niveau. Le MD décide qu en raison du riche habit du mage, Gorgar surestime le niveau du personnage. "Tu estimes que le magicien est aux environs du 7ème niveau, ' dit-il (notez que les personnages ne parlent pas en termes de niveaux ; le voleur aurait une information en des termes moins précis, mais parler en niveaux est plus clair pour la communication entre les joueurs). Si le MD le souhaite, il pourrait déterminer aléatoirement si Gorgar est au-dessus ou en dessous de la réalité (p. ex lancez ld6 ; 1-3 : au-dessus ; 4-6 : en dessous).
Limitations spéciales : Le principal désavantage des tire-laines réside dans le mépris affecté par les voleurs des autres profils, les considérant comme des voleurs à la petite semaine, juste une demi marche plus haut que les mendiants. C'est quelque chose que le MD devrait faire sentir au niveau du jeu - les tire laines auront des difficultés à imposer un certain respect à la pègre.
Races : Les titre-laines peuvent venir de n'importe quelle race. Les demi elfes et les petites-gens apprécient particulièrement ce profil, ainsi que, dans une moindre mesure, les elfes.

Trafiquants

Description : Un trafiquant est un spécialiste dans le mouvement illicite de biens, soit en eux-mêmes illégaux (p. ex. volés) soit dont le déplacement est illégal (dans certains pays, par exemple, il peut être interdit de déplacer une masse d' or ; un trafiquant peut secrètement déplacer une cargaison pour éviter de payer des taxes dessus). Le trafiquant a besoin d'un grand nombre de compétences pratiques pour échapper aux autorités, ainsi que de relations dans divers lieux pour acquérir et décharger ses marchandises sur le marché noir.
Rôle : Le trafiquant joue un rôle vital dans la pègre, déplaçant des marchandises d'un lieu à un autre. Sans lui, les receleurs ne pourraient vendre qu'à des acheteurs locaux, ce qui signifierait qu ils ne pourraient pas vendre des marchandises exceptionnellement précieuses. Cela réduirait grandement l'espérance de profit du vol. Les guildes elles-mêmes pourraient même ne plus pouvoir fonctionner, du moins à grande échelle. Il y a deux méthodes générales pour empêcher la découverte de la contrebande soit dissimuler les marchandises dans le moyen de transport, soit cacher le moyen de transport lui-même. Un exemple de la première solution serait un chariot ou un bateau avec un faux plancher, sous lequel la cargaison est dissimulée. Cacher un moyen de transport pourrait signifier se faufiler dans la cité tard dans la nuit, avec un tas de butin volé destiné à être emmené à un receleur éloigné, voire même un simple bateau voyageant tard la nuit. Les plans pour masquer des moyens de transport peuvent devenir élaborés. L'astuce consiste à être petit et rapide. Etre petit vous rend difficile à trouver ; la rapidité vous donne une chance de passer à travers, ou du moins, si vous êtes découvert, de vous enfuir. Parfois, les meilleurs routes de contrebande passent par des territoires traîtres ou des terrains difficiles. Cela signifie qu'un trafiquant doit être souple. Par exemple, il peut s'arranger pour amener un canoë, ou mêm,e une petite embarcation, pour traverser un marais ou une zone de petits lacs et de cours d'eau si nécessaire, et le laisser derrière lui (caché bien sûr) une fois les obstacles naturels passés. Si les trafiquants doivent traverser un territoire dangereux (infesté par des bandits humanoïdes ou des monstres, par exemple), il est préférable de travailler avec quelques moyens de protection soit amener une paire de sicaires ou de mercenaires dans les parties difficiles, ou payer une "protection" aux groupes dangereux. La plupart des bandits ou des humanoïdes, et même des monstres intelligents, seront parfaitement heureux de laisser passer les trafiquants en échange d'une part de leurs marchandises. Ils peuvent également leur dire qu'ils peuvent passer en toute sécurité, puis ensuite renier leur parole. Dans une telle situation, il est préférable pour le trafiquant d'avoir quelques puissants muscles derrière lui comme une guilde. Un grand nombre de trafiquants en sont membres. Les guildes qui opèrent dans plus d'un

centre urbain, ou en zone rurale, emploient généralement un certain nombre de trafiquants simplement pour convoyer des gens et des objets à l'intérieur de leurs réseaux. Elles peuvent également avoir des trafiquants spécialisés dans les échanges avec les autres guildes; de tels trafiquants devraient avoir un Charisme élevé, car ils doivent servir aussi bien de diplomates que de négociants. Enfin, il y a des trafiquants indépendants. Ils peuvent opérer entre des guildes, entre des guildes et des receleurs indépendants, ou en de rares occasions, uniquement entre receleurs indépendants. Rappelez-vous qu un trafiquant opère entre des receleurs ; il traite rarement - si jamais cela lui arrive directement avec des voleurs ou des clients "au détail". Le receleur ou la guilde se chargent de trouver les receleurs acheteurs éventuels, et engagent ensuite le trafiquant pour effectuer la livraison.
Talents secondaires : Fermier, Pêcheur, .Forestier, Joueur, Palefrenier, Chasseur, Joaillier, Navigateur, Marin, Charretier/Transporteur, Marchand, Trappeur/Fourreur.
Compétences martiales : Les trafiquants ont la gamme normale d'armes ouverte aux voleurs et ne sont pas obligés d'en prendre une en particulier.
Compétences diverses : Requises: Aucune. Recommandées : Vigilance, Maîtrise des Animaux, Dressage d'Animaux, Imitation d'Animal, Estimation, Canotage, Sens de l'Orientation, Déguisement, Baratin, Contrefaçon, Collecte d'Informations, Navigation, Observation, Utilisation des Cordes, Expertise Maritime, Natation.
Progression des talents : "Détecter des bruits" est probablement le talent traditionnel de voleur le plus utile pour le trafiquant. Après lui, "se cacher dans l'ombre" et "mouvements silencieux" s'avèreront probablement d'une certaine utilité. Vol à la tiré sera sans doute moins utilisé chez les trafiquants.
Equipement : Deux objets sont essentiels à la vocation du trafiquant les moyens de transport et les moyens empêchant la découverte de la contrebande. Les transports sont généralement très simples chariot ou cheval à terre, bateau sur l'eau, etc. Des plans de trafic plus élaborés dans un environnement fantastique peuvent inclure des transports aériens-imaginez un trafiquant qui fait sortir secrètement d'une cité des gemmes volées, tard par une nuit sans lune, sur un griffon. Les objets de la section "Evasions" du chapitre sur l'équipement (page 98) sont d'une grande utilité aux trafiquants. Les billes (si la surface est lisse) ou les chausse-trappes peuvent faire beaucoup pour semer des poursuivants et l'anis ou le poivre à chiens peuvent faire perdre à ces derniers une piste.
Bénéfices spéciaux : Les trafiquants doivent être exceptionnellement alertes ; de ce fait ils ont un bonus de +1 à leur jet de surprise.
Limitations spéciales : Aucune.
Races : Si rien n'interdit aux demi humains d'être des trafiquants, peu ont des raisons de l'être. Tout joueur souhaitant avoir un trafiquant demi-humain devrait s'assurer de détailler les origines de son personnage de manière à justifier le profil.

Inscrire les profils sur la feuille de personnage

Il n'y a réellement aucun problème pour inscrire votre profil de voleur. Là où vous inscrivez normalement la classe du personnage, ajoutez également le nom du profil du voleur. Si votre voleur prend le profil du tire-laine, inscrivez "Voleur tire-laine". Là où vous inscrivez normalement ses compétences diverses, ajoutez celles (s'il y a lieu) que vous avez obtenues en bonus par le profil, et indiquez ce dernier fait par une astérisque. Là où vous avez de la place, inscrivez les limitations et bénéfices spéciaux, ainsi que les autres faits dont vous souhaitez vous rappeler.

Types de voleur et personnages multi classés

Les options des types avancés de voleur sont prévues pour ajouter de la profondeur à un . personnage voleur. Mais si le personnage est déjà multi classé (comme le sont de nombreux demi-humains ; p. ex. un petit-homme guerrier/voleur), il n'a pas vraiment besoin de plus de profondeur. De ce fait seuls les voleurs mono-classés peuvent prendre l'un des profils de voleur décrit plus haut. Mais, avec la souplesse offerte aux voleurs dans la 2ème Édition d'AD&D® , en particulier par les règles sur les compétences diverses, vous pouvez véritablement simuler de très prêt un profil en choisissant les compétences appropriées et en allouant correctement les points aux talents. Le personnage n'aura pas les bénéfices spéciaux du profil (p. ex. les compétences diverses supplémentaires), mais selon les apparences extérieures, ce voleur appartiendra à ce profil. Par exemple, supposons qu'un petit homme guerrier/voleur souhaite être un receleur. Si le système des talents secondaires est utilisé, il devra prendre l'un de ceux donnés dans la liste disons, Marchand. Au premier niveau de voleur, il reçoit 4 compétences diverses (si elles sont utilisées) et les choisit parmi celles requises ou recommandées par le profil. Celles requises sont Estimation et Collecte d'Informations. Notez que ces compétences ne sont pas des bonus pour lui, car il n'a pas pris réellement le profil. Ses deux autres unités devraient être consacrées à des compétences recommandées, peut-être Baratin et Observation. Si vous faites tout cela, et que vous avez

l'autorisation de votre MD, ce petit-homme sera considéré comme un receleur dans le contexte de votre campagne. Cela veut dire qu'il remplit le rôle d'un receleur dans le monde de campagne, et qu'il est considéré comme tel par de nombreuses personnes de la pègre. Seuls vous et le MD savez qu'il n'a pas tous les bénéfices du receleur.

Types de voleur et personnages à classes jumelées

La même chose n'est pas vraie pour les personnages à classes jumelées. Si un personnage humain commence comme voleur, il peut prendre n'importe lequel des profils ci-dessus. Si, plus tard, il décide de changer de classe, selon les règles normales des bénéfices et limitations des classes jumelées, il ne perd aucun des bénéfices ou désavantages du profil qu'il a choisi. Il est toujours ce genre de voleur. Si un personnage commence avec une autre classe quelconque, et qu'ensuite, il change pour la classe de voleur, il peut choisir un profil de voleur à ce moment, bien que le MD puisse insister sur le fait que certains événements de la campagne prennent place afin de lui permettre de ce faire. Supposons, par exemple, qu'un guerrier humain décide, plus tard dans sa vie, de devenir un voleur, et qu'il souhaite être acrobate. Il n'y a rien de mal à cela, mais le MD devrait insister pour que plusieurs aventures à venir traitent de la transformation. Le personnage pourrait peut-être rejoindre un cirque, où il pourrait apprendre les trucs du métier. Les aventures devraient être construites autour de cette intrigue, et devraient également impliquer d'une manière ou d'une autre les autres personnages-joueurs de la campagne. Pour mieux simuler l'attente ressentie par le personnage dans l'apprentissage de son nouveau métier, le MD est tout à fait en droit d'insister pour le personnage ne reçoive pas 'son profil' avant d'avoir atteint le deuxième niveau dans sa nouvelle classe.

Créer de nouveaux profils

S'il y a un genre spécial de voleurs que le. MD aimerait avoir dans son monde, il peut concevoir un nouveau profil pour cette sorte de voleur . Pour concevoir un profil de voleur, vous devez répondre aux questions suivantes concernant ce genre de voleur et son rôle dans votre campagne.

Description : Quelle est cette sorte de voleur ? De quelles sources littéraires, mythologiques ou historiques est-il tiré ? Quelles exigences spéciales peuvent exister si un personnage souhaite adopter ce profil ?
Rôle : Que fera ce type de voleur dans la campagne ? Comment sa société le considère-t-il ? Comment son groupe culturel, la pègre, le considère-t-il ? Doit-il avoir une apparence spéciale pour appartenir à cette sorte de voleur ? Qu'a tendance à faire ce voleur dans une campagne ? Lire le premier chapitre sur l'interprétation des voleurs peut vous donner quelques idées supplémentaires sur cette section.
Problèmes légaux : Quelles peines légales, s'il y en a, existent dans votre campagne pour les activités dans lesquelles ce type de voleur est impliqué ? Quelques recherches historiques ou littéraires peuvent vous aider à avoir des idées, ou vous pouvez simplement décider des choses qui s'adaptent à votre campagne.
Talents secondaires : Si vous utilisez le système des talents secondaires, vous avez besoin de déterminer si cette sorte de voleur exige un talent de ce genre. Si aucun talent secondaire, ou aucune gamme de talents secondaires ne peut être commun à tous les voleurs de ce profil, alors n'exigez aucun talent secondaire. Mais si tous les membres d'un genre de voleur semblent avoir un talent particulier ou un autre, ou un petit nombre d'entre eux, alors vous devriez limiter le choix des personnages qui adoptent ce profil à se(s) talent(s).
Compétences martiales : Certains types de voleur gravitent autour d'une arme spécifique, ou sont moins limités que les autres voleurs dans les armes qu'ils peuvent choisir. Si c'est le cas, avec le type de voleur que vous simulez, alors notez-le ici dans le profil.
Compétences diverses : La plupart des types de voleur ont certaines compétences en commun. Il serait idiot d'avoir un acrobate sans Saut, Acrobatie et Funambulisme, par exemple. Aussi, vous devez assigner deux unités de compétence diverse devant être données en bonus au personnage. Si elles sont appropriées, les compétences peuvent venir des listes non adaptées aux voleurs (les listes des prêtres, des combattants et des mages). Bien que normalement le coût pour une compétence de non-voleur devrait être plus grand, cela n'a aucune importance car la compétence est un bonus. Consultez le chapitre sur les compétences pour plus d'informations et pour les nouvelles pouvant être choisies.
Progression des talents : Quels sont les talents de voleur traditionnels qui sont le plus importants pour ce genre de personnage, si bien qu'il devrait concentrer son expérience sur eux ?
Equipement : Si un genre de voleur est connu pour avoir un équipement spécifique, exigez du voleur qu il le possède quand il rentre dans la campagne. Si un voleur semble préférer un certain type d'équipement, mais que ce choix n'est pas répand au point que vous ressentiez le besoin de l'exiger du personnage, alors énumérez simplement les types d'équipent que le voleur préfère et recommandez au personnage de les prendre.
Bénéfices spéciaux : Chaque type de voleur devrait avoir certains avantages spéciaux, mais ce n'est pas absolument nécessaire. C'est à vous de choisir l'avantage, mais il devrait être en accord avec la manière dont ce

voleur semble fonctionner dans les romans, le folklore ou d'où qu il vienne. Les types d'avantages comprennent bonus aux jets de réaction (en particulier vis-à-vis de certaines personnes), des bonus dans l'utilisation des talents de voleur (en particulier dans certaines situations), et des capacités spéciales.

Limitations spéciales : Vous devez également prévoir une limitation spéciale (ou plusieurs) qui limite le personnage presque autant que ses avantages ne l'aident, en particulier si vous lui avez donné des avantages spéciaux. De telles limitations peuvent comprendre pénalités aux jets de réaction (en particulier vis-à-vis de certaines catégories de personnes), une incapacité d'apprendre une compétence martiale ou diverse spécifique, une vulnérabilité spéciale au combat ou à certaines magies, ou encore des restrictions spéciales dans la culture à laquelle le personnage appartient.

Races : S'il y a des variations dans le profil dues à la race du personnage, notez les ici. Certaines races ne peu-vent pas prendre un profil spécifique; certaines auront des compétences, des limitations et des bénéfices spéciaux qui leur sont attachés.

Notes : Si vous avez des notes supplémentaires quelconques, au sujet des profils de voleur, pertinentes pour votre campagne (comme les personnages-joueurs que vous préfèreriez pour des profils spécifiques, par exemple) mettez-les ici.

La feuille de création de profil de voleur

Vous trouverez ci-après la feuille de création de profil de voleur. Si vous souhaitez concevoir un nouveau profil de voleur, photocopiez simplement la feuille et concevez votre profil dessus, Quand vous montrez les profils de voleur à vos joueurs, incluez également les nouveaux profils que vous avez conçu vous-même.

Le "Loup Solitaire" : les voleurs uniques

La plupart des voleurs traversent une période d'entraînement et d'apprentissage, comme le font les professionnels légitimes. Ils reçoivent également cet enseignement par un voleur établi et expérimenté, qui lui-même l'a reçu d'un voleur avant lui. Cela remonté jusqu'à des générations perdues, jusqu'aux voleurs les plus anciens qui ont développé leurs talents par eux-mêmes et qui les ont ensuite partagés avec des partenaires et des apprentis. Avec les années, les techniques et les talents ont été formalisés et perfectionnés, en particulier sous l'influence normalisatrice des grandes et puissantes guilde qui ont émergé. Mais tous les voleurs ne sont pas façonnés de cette manière. Ils y a toujours les autres, connus sous le nom de "loups solitaires" qui se développent en dehors du système établi de la pègre. Ils ont découvert et développé leurs capacités de voleur sans l'aide d'un mentor. De nombreux loups solitaires ressemblent aux voleurs normaux de si près qu'ils peuvent être considérés comme étant presque totalement similaires, pour ce qui est de la classe, des capacités et des limitations. Mais, dans certains cas un loup solitaire peut devenir très différent-peut être assez différent pour être considéré comme une classe en elle-même. Pour concevoir un tel personnage, vous pouvez utiliser les règles optionnelles « Créer une nouvelle classe », aux pages 25-27 du Guide du Maître. Le centre d'intérêt d'un tel personnage devrait toujours être ses talents de voleur, mais il se peut que tous les talents traditionnels ne soient pas présents. Le personnage peut également avoir d'autres capacités inhabituelles, cultivées pour l'aider dans ses exactions de roublard. Imaginez, par exemple, un voleur à la tire autodidacte. Il peut avoir « vol à la tire », "mouvements silencieux" et "se cacher dans l'ombre", ainsi que peut être "grimper" (pour l'aider à atteindre un receleur ou quelque chose d'autre quand il est poursuivi par un observateur ou une victime irritée). Mais il pourrait ne pas avoir les autres talents de voleur, car ils ne seraient d'aucune utilité pour son style de vie. Notez comme cela peut être différent d'un voleur spécialisé dans le « vol à la tire » (en ayant pris, par exemple, le profil du tire-laine) même s'il s'est spécialisé dans le cours de sa carrière, le tire-laine a reçu un entraînement de base dans tous les talents traditionnels de voleur - une éducation libérale dans le vol, si vous voulez. Les loups solitaires mènent souvent des vies dangereuses. Ils doivent être extrêmement indépendants et trouver leurs propres contacts pour avoir du travail et revendre les marchandises volées. En tant qu'indépendants ils courent un risque constant et des plus sé-rieux en se mettant en travers du monopole des guildes de voleurs. Les guildes sont souvent prudentes avec les loups solitaires, qui ont plus de chances que les voleurs "établis", avec des contacts de "confiance" et des réfé-rences fiables, d'être des espions pour les autorités ou les guildes rivales. Le loup solitaire est également considéré par Ies hommes de la guilde avec un mélange de curiosité et de mépris - et parfois même d'admiration, si son mélange hétéroclite de capacités s'avèrent particulièrement utile « dans l'action ». Un loup solitaire, comme nous l'avons dit, peut être une classe de personnage en lui-même. La plupart de ces classes n'ont pas plus d'un membre, et quand il meurt, sa combinaison unique de talents est oubliée. La classe cesse d'exister. En de rares occasions, un loup solitaire peut prendre un apprentis ou deux, et la classe peut se perpétuer de cette marnière (si vous utilisez la l ère édit n du jeu AD&D®, vous pouvez supposer que la classe d'assassin a émergé de cette manière). Les guildes qui ont accepté des loups solitaires dans leurs rangs peuvent leur demander de prendre des apprentis mais deux choses généralement l'empêchent d'une part, les membres conservateurs des guildes voient généralement les méthodes non orthodoxes des loups solitaires comme une menace (car elles ne

Feuille de Création de Profil de Voleur

Voleur type : ______________________

Campagne : ______________________

Joueur : ______________________

MD : ______________________

Description : ______________________

BONUS/PÉNALITÉS AUX TALENTS DE VOLEUR :

Vol à la tire ______

Crocheter des serrures ______

Trouver/Désamorcer des pièges ______

Mouvements silencieux ______

Se cacher dans l'ombre : ______

Détecter des bruits ______

Grimper ______

Lire les langues inconnues ______

TALENTS SECONDAIRES (si les compétences en sont pas utilisées)

COMPÉTENCES MARTIALES : ______

COMPÉTENCES DIVERSES : ______

Requises : ______

Recommandées : ______

ÉQUIPEMENT : ______

Rôle : ______

Problèmes légaux : ______

Bénéfices spéciaux : ______

Limitations spéciales : ______

Variations dues à la race : ______

Notes : ______

sont pas comprises),ou comme inférieures à la manière traditionnelle de faire les choses, et d'autre part, les loups solitaires, habitués à faire les choses par eux-mêmes, répugnent à partager leurs secrets. Voici un exemple :

Ajathar "Main-Bleue", Loup Solitaire

C'est un exemple de voleur "loup solitaire", créé avec le système de création de personnage des pages 25-27 du Guide du Maître.

Ajathar était initialement apprenti chez un illusionniste. Mais il n'acheva jamais son entraînement formel. Son maître, Zalabom le Magnifique, était dissert sur un certain nombre de problèmes religieux et politiques. Un jour ses paroles allèrent trop loin contre le sentiment populaire, et une foule l'extirpa de sa tour, le lapida à mort et mit le feu au bâtiment après l'avoir pillé. Le jeune Ajathar s'échappa de justesse avec deux textes d'illusion. Sans logis et affamé, Ajathar a dû voler pour vivre. Aidé par les quelques illusions qu'il pouvait maîtriser, il devint cambrioleur - et étonnamment compétent, en considérant qu'il est un autodidacte. Alors que ses talents de cambrioleur progressaient, sa compréhension des arts magiques de la tromperie firent de même. II prit comme symbole, sa marque laissée après chaque "job", une illusion ayant la forme d'une main bleue. L'illusion s'évanouit au bout de quelques jours - mais sa découverte amène invariablement la panique dans le coeur de celui qui la découvre dans sa maison. Parfois, Ajathar ne prend rien, mais laisse seulement la main comme un avertissement, un brocard, une moquerie face aux défenses facilement pénétrables de la maison. Finalement Ajathar se déplaça. Sa ville native, où Zalabom fut tué, ri était un lieu ni opulent ni excitant pour un jeune entreprenant et audacieux. "Main-Bleue" peut de ce fait se rencontrer partout où le MD souhaite le repositionner. Une particularité du personnage d'Ajathar est son adhésion stricte à un alignement neutre pur. La leçon tirée de la mort de Zalabom est que l'extrémisme et le fanatisme sous toutes leurs formes sont dangereux et doivent être évités. Dans l'esprit d'Ajathar, et avec le recul, l'illusionniste et la foule assoiffée de sang sont tout autant repoussants. Tout apprenti que Main-Bleue pourrait entraîner devra être neutre strict. Voici les éléments de cette classe unique, avec les ajustements pour chacun (voir GdM p 25-27) combat comme un roublard (-1) ; jet de sauvegarde comme un roublard (0) ; type de Dé de Vie ld4 (+0,5) ; aucune armure autorisée -interfère avec le lancement de sort et avec les talents de voleur (-1) ; armes toutes (0) ; +1 pdv par niveau au-delà du 9ème (+0,5) ; 6 unités initiales de compétence (+1,5), choisissez les comme s'il s'agissait d'un voleur normal du profil de cambrioleur ; "grimper" (+1) ; "se cacher dans l'ombre" (+1) ; "trouver désamorcer des pièges" (+1) ; "crocheter des serrure" (+1) ; "mouvements silencieux" (+1) ; utilisation des sorts de mage Illusion/Fantasme (+3) ; doit être d'alignement neutre strict (-1) ; AJUSTEMENT TOTAL : +7,5.

Talents de voleur : Main-Bleue a les talents "grimper", "trouver/désamorcer les pièges", "crocheter des serrures", « mouvements silencieux » et « se cacher dans l'ombre ». Sa chance de base de succès avec n'importe laquelle de ces capacités est déterminée par le Tableau 19, Capacités moyenne des voleurs, dans le Guide du Maître (p 26).

Lancement de sorts : Sans un mentor régulier, le développement de son talent d'illusionniste fut stoppé. Il progresse dans l'utilisation des sorts beaucoup plus lentement qu'un véritable mage de niveau comparable, et ne peut utiliser que les sorts de l'École de magie Illusion/Fantasme. Il doit faire un test pour voir s'il peut apprendre un sort, et doit étudier les sorts avant de les lancer, tout comme un mage. Il ne reçoit pas les sorts automatiquement quand il gagne un niveau ; il doit trouver ou voler des livres ou des parchemins avec de nouveaux sorts, ou engager un illusionniste pour les partager.

Suggestion d'aventure

Un mystérieux loup solitaire, un voleur indépendant, a frappé le voisinage des personnages, laissant sa marque, une main bleue, sur le théâtre de chacun de ses crimes. Il a beaucoup de réussite, et a mystifié plus d'un des meilleurs voleurs de la guilde locale. Les personnages-joueurs (en présumant qu'ils sont liés à la guilde) reçoivent l'ordre par leur maître de guilde de traquer le voleur non autorisé, soit en le forçant à se joindre à la guilde ou à quitter la ville, soit, si nécessaire, en l'éliminant. Le voleur est, bien sûr, Ajathar "MainBleue". Les personnages peuvent être fortement surpris dé se retrouver face à cet étrange voleur lanceur d'illusions. La description d'Ajathar et son niveau devraient être ajustés pour défier de manière appropriée le groupe de personnages.

Tableau 6 : EXPÉRIENCE ET SORTS D'AJATHAR

			Sorts d'Illusion/Fantasme								
Niveau	Expérience	Dés de Vie	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	0	1d4	1	-	-	-	-	-	-	-	-
2	1.500	2d4	2	-	-	-	-	-	-	-	-
3	3.000	3d4	2	1	-	-	-	-	-	-	-
4	6.000	4d4	2	2	-	-	-	-	-	-	-
5	15.000	5d4	3	2	-	-	-	-	-	-	-
6	30.000	6d4	3	2	1	-	-	-	-	-	-
7	60.000	7d4	3	2	2	-	-	-	-	-	-
8	112.500	8d4	3	3	2	-	-	-	-	-	-
9	210.000	9d4	3	3	2	1	-	-	-	-	-
10	435.000	9d4+1	3	3	2	2	-	-	-	-	-
11	660.000	9d4+2	3	3	2	2	-	-	-	-	-
12	885.000	9d4+3	3	3	3	2	1	-	-	-	-

+225.000 PX par niveau supplémentaire
+ pv par niveau supplémentaire
La progression en sorts continue sur le même schéma, jusqu à un maximum de trois sorts par niveau et jusqu'au 9ème niveau de sort (si l'Intelligence du personnage le permet).

Lexique de l'argot des voleurs

Affranchi : Un cambrioleur qui est en bons termes avec la guilde locale de voleurs ; un membre de guilde.
Allumeur : Quelqu'un qui a des renseignements à partager avec des cambrioleurs sur de bonnes cibles.
Arrangement : Accord avec des officiels corrompus pour voir des charges criminelles "arrangées" - à savoir abandonnées. Cela nécessitera généralement des pot-de-vin ou des faveurs.
Aviseur : Quelqu'un qui vend des renseignements sur les endroits où des objets volés peuvent être vendus.
Balancer : Identifier aux autorités locales un de ses partenaires, en général contre une peine plus légère pour ses propres crimes.
Baron : Quelqu’un qui pousse un cave dans une escroquerie.
Carreur : Un voleur qui opère en remplaçant les objets de valeur (en particulier les bijoux) par d'autres sans valeur.
Cave : La cible d'une escroquerie. "Nous avons amené le cave à la Taverne de la Chèvre Brûlée."
Chable : Un bon cambrioleur professionnel.
Clique : Un groupe de voleurs.
Contrebande : Marchandises illégales (volées ou interdites par la loi locale).
Déboucleur : À strictement parler, un voleur spécialisé dans l'effraction des lieux sûrs.
Doubler : Ne pas rapporter le butin d'une tâche à l'un de ses partenaires. "Luigi nous a doublé. Il nous avait dit qu'il n'y avait que trois diamants, et il en a gardé deux pour lui".
Escarpe : Assassin ; un "exécuteur" pour des patrons du crime, payé pour tuer leurs ennemis.
Faisan : Escroc, arnaqueur.
Fourguer : Vendre des marchandises volées. "Nous avons volé les joyaux du duc et les avons fourgués plus tard dans la même nuit."
Loup solitaire : Un voleur solitaire et indépendant. Il est probablement autodidacte et n'est pas allié à une guilde.
Pigeon : Victime d'une escroquerie ou d'une arnaque.
Score : Butin d'un vol. "Nous avons fait un bon score avec le duc."
Souscription générale : Argent collecté
dans la pègre locale pour libérer un voleur capturé en corrompant des officiels.
Tireur : Voleur à la tire, tire-laine.
Truander : Commettre des crimes.
Truandérie : Toute forme de larcins, du vol à la tire et du cambriolage jusqu'au détournement de fonds.

Chapitre 4 : Les Guildes de Voleurs

Qu'est- ce qu'une guilde de voleurs ?

Nous allons y répondre par de nombreux détails utiles dans cette section. Mais il est utile d'avoir une idée de base pour commencer. Une guilde de voleurs est un groupe de voleurs qui acceptent de travailler ensemble, au moins d'une certaine manière. Il leur semble plus sensé de coopérer un minimum, souvent en raison des dangers et des menaces externes. Ce groupe possède généralement un chef - un maître de guilde - ou peut-être un petit conseil dirigeant. Il y a des lois auxquelles les membres doivent se conformer. Elles peuvent être nombreuses ou réduites. Une guilde existera généralement seulement dans une ville ou une cité de taille raisonnable, où il y a assez de travail pour les voleurs. Elle dispose également d'un lieu de réunion, presque toujours secret, appelé généralement la maison de la guilde. Enfin, il est également vrai qu une large majorité de ces voleurs ne sont pas d'un alignement bon - ils ont des tendances vers la neutralité, si ce n'est vers le mal réel.

Développer une guilde de voleurs

Ce chapitre veut faire comprendre en premier lieu quels bénéfices un voleur PJ tirera de son appartenance à une guilde de voleurs, et quelles responsabilités et obligations pèseront sur lui en retour. C'est une bonne manière de commencer pour deux raisons. D'une part, il donne des informations générales au MD sur la manière d'attirer un PJ pour qu'il devienne membre de la guilde, lui montrant qu'au lieu d'être onéreux, c'est intéressant et rémunérateur. Contraindre un voleur PJ à devenir membre de la guilde n'est pas aussi bon que de l'appâter avec une carotte (avec la menace d'un bâton en arrière plan). D'autre part, en analysant "les droits et les responsabilités qu'ont les membres de la guilde, nombre des fonctions de celle-ci - ses "raisons d'être" - en deviennent claires. Ceci aide à montrer la raison de l'existence de telles guildes. Ce sujet - que font les guildes de voleurs-est développé plus loin dans la prochaine section principale. Les activités de la guilde sont divisées en fonctions fondamentales - que presque toutes les guildes possèdent - et en fonctions secondaires. Ces dernières peuvent être assurées ou totalement ignorées, selon la guilde en question. Ces diverses activités sont exposées ici pour le MD, afin de rendre la conception d'une guilde plus facile par la suite. Les joueurs peuvent également puiser ici des idées pour les comportement néfastes et sournois de leurs PJ. Plusieurs "fonctions secondaires' seront liées aux profils spécialisés des voleurs présentés auparavant. Cette section ne fait aucun usage explicite de ces profils, car les différents MD voudront les utiliser de manière différente. Cependant, concevoir des PNJ spécialisés pour accomplir ces activités spécifiques est grandement facilité en utilisant ces profils. Les relations de la guilde avec les autres groupes sont ensuite prises en compte. Elles peuvent varier, en effet, d'un état minimal à celui d'une organisation très poussée. Quelques grandes lignes sont ensuite données au MD sur les associations principales (avec des marchands, la loi, et d'autres guildes) et le contexte social général des activités des voleurs. Juste avant la section portant sur la conception des guildes, se trouve la question fondamentale du pouvoir suprême de la guilde. C'est généralement le maître de la guilde - ou peut être un petit groupe de voleurs influents, un conseil dirigeant. Les personnages impliqués ici auront un impact majeur sur la personnalité de la guilde et nécessiteront un soin particulier de la part du MD. Une section importante sur la conception, complétée par des feuilles d'aide de jeu, est ensuite fournie afin de permettre au MD de développer une guilde de voleurs pour le(s) centre(s) urbain(s) principaux de sa campagne. Cette section fait appel à une approche flexible de la conception d'une guilde. Cela veut dire qu'il y a des tables pouvant être employées pour déterminer aléatoirement les aspects de la guilde, ainsi que des jets de dés, qui génèreront des structures utilisables d'une guilde. Mais, le MD est encouragé à employer une approche semi aléatoire, adaptant ou ignorant certains résultats et choisissant des options de conception qui produiront l'image globale la plus séduisante et appropriée. Cette section couvre également la possibilité qu'il n'y ait pas de guilde formelle de voleurs avec des options de conception pour des affiliations très souples ou même une anarchie relative ! Un exemple, la guilde de Mallain, montre comment utiliser le système de conception. Cet exemple utilise un ensemble de résultats de dés apparemment contradictoires et montre comment résoudre ces contradictions ; le résultat en est que les intrigues et les tensions résultantes dans la structure de la guilde peuvent être un centre pour des aventures de n'importe quel PJ. La guilde devient alors bien plus qu'un simple corps anonyme à qui un voleur PJ paye une taxe ! Vous trouverez ensuite une courte section au sujet des guildes de voleurs particulières (bandits de grand chemin et autres) suivie d'une section pouvant servir de source d'inspiration pour le MD, sur la manipulation des maîtres de guilde PJ. Le système aborde ensuite directement les revenus de la guilde, ses conflits, les arrestations, les jugements et les peines, les arrivées et départs des membres, le moral et les problèmes quotidiens de la direction d'une guilde. Ceci devrait un petit peu faciliter la vie du MD ! Un petit nombre de "profils sommaires" de PNJ importants sélectionnés à l'intérieur d'une guilde suivent ; le MD peut les utiliser tels quels dans le jeu ou les modifier selon son goût.

Avantages d'être membre d'une guilde

"Que puis-je en tirer ?" est une bonne question posée par un joueur avec un voleur PJ quand on lui dit que son personnage doit rejoindre une guilde ou que cela est fortement suggéré par le MD comme étant une option sage. En y répondant, nombre des fonctions de la guilde des voleurs avantageant ses membres deviennent claires. Les bénéfices les plus fréquents sont détaillés cidessous, mais ils peuvent varier d'une guilde à l'autre. Un exemple d'un avantage unique propre au fait d'être membre d'un certain type de guilde suit une guilde hautement organisée et pleine de ressources ! Toutes les guildes n'auront pas tous les avantages cités ci-dessous, mais il est certain que presque toutes fourniront l'entraînement, l'accès à l'équipement nécessaire et des choses du genre.

L'entraînement

Le Guide du Maître (p 58) indique que l'entraînement (pour gagner des niveaux d'expérience) est une option pour les MD. On ne saurait trop recommander l'entraînement comme nécessité pour gagner des niveaux. Avoir un PJ s'entraînant avec un maître, un mentor ou un tuteur - probablement avec d'autres personnes de sa profession autour - permet à vraiment beaucoup de choses d'arriver naturellement sans que le travail soit manifestement mâché par le MD. Des rumeurs et des informations peuvent être obtenues. Des allusions et des conseils (p. ex. concernant l'utilité de nouveaux objets vus ailleurs) peuvent être échangés. De nouveaux amis et contacts peuvent se former. Des intrigues et des escroqueries peuvent être planifiées, discutées et entamées ; des offres d'emploi peuvent être proposées ; des schismes et des discordes à l'intérieur de la guilde peuvent devenir l'objet d'une aventure. Et ce n'est qu un début. L'entraînement est un moyen naturel pour le MD d'enrichir le jeu de toute sorte de manières. De plus, si certains gains en matière de talents peuvent être considérés comme le résultat de la pratique, cela ne s'applique pas à toutes les sortes de progression. Les nouvelles armes et compétences diverses en sont les exemples les plus frappants. Comment un voleur qui n'a jamais utilisé une épée courte, par exemple, (car il n'a jamais eu la compétence auparavant) peut subitement avoir une compétence dans son utilisation sans entraînement ? C'est manifestement totalement irréaliste. Comment un voleur peut-il obtenir la compétence Étiquette, lui permettant d'escroquer les riches et les arrogants plus facilement, sans un tuteur pour le diriger dans les manières de la haute société ? Il ne peut certainement pas avoir appris Étiquette en rampant dans un donjon ou en se promenant dans les contrées sauvages ! De même, si un joueur choisir de mettre plus de 30 points de talent obtenus pour un niveau sur 1 ou 2 talents uniquement, le PJ pourrait bien avoir besoin d'un enseignant spécialisé dans l'entraînement à ces talents - un bon moyen également d'introduire 1 ou 2 profils spécialisés de voleur comme PNJ. L'entraînement est donc un élément important du jeu et la guilde des voleurs est l'endroit où le voleur PJ a le plus de chances de trouver un tuteur pour l'entraîner. Il devra attendre une semaine ou deux ou un petit peu plus si le MD le décide, mais la guilde ira jusqu à certaines extrémités pour rendre des tuteurs disponibles.

L'équipement

C'est l'avantage principal dont le membre d'une guilde dispose. Il va sans dire que nombre d'articles utiles pour un voleur, sont difficilement disponibles sur les marchés libres de presque toutes les sociétés ! Les armures et les armes peuvent être obtenues, de même que des articles simples comme les cordes, les piquets en fer, les leviers, etc. Mais où doit aller un voleur pour trouver des outils de crochetage, des griffes de tigre, des anneaux-rasoirs, des armures silencieuses, etc. ? A la guilde des voleurs, bien sûr. En plus d'être un point de vente d'équipement (voire peut-être de prêt ; également), c'est également une chance manifeste de possibilités pour l'interprétation. "L'archétype" de l'Intendant des Voleurs (voir ci-dessous) montre comment une simple excursion pour acheter de nouveaux outils de crochetage peut se transformer en une rencontre avec un PNJ plein de ressources et très amusant-le genre de rencontre ' que le joueur du voleur ri oublie pas ! Dans certaines guildes puissantes, des objets magiques peuvent être échangés (contre d'autres, manifestement de valeur supérieure) ou même loués (avec un dépôt de garantie important pour les assurer). Le prêt permet au voleur PJ de disposer d'un objet magique sans que le MD ait à le lui laisser en permanence ! Il va sans dire que s'enfuir avec l'objet entraînerait des poursuites impitoyables et meurtrières jusqu à ce qu il soit rendue.

Information

La guilde de voleurs fera en sorte de savoir de nombreuses choses intéressantes pour ses membres, et cela peut vouloir dire à peu près n'importe quoi , comme le montrent les quelques exemples donnés ici :

La sécurité : Les plans des réseaux des égouts (permettant l'entrée et la sortie par les plaques d'égout), les horaires de changement des gardes des immeubles surveillés importants (le Trésor, la Monnaie, etc.), les horaires

des patrouilles du guet (dans les riches quartiers résidentiels), la nature et la position des gardes (combattants, chiens, etc.) et les pièges dans les immeubles importants, etc.

Le commerce : Qui est plus riche qu'il n'en a l'air (pourquoi et comment), arrivées et départs des cargaisons et objets de valeur, lieux où certaines marchandises sont cachées, masquées ou mises en lieu sûr, et d'autres choses du même genre.

Amis et ennemis : Cela dépendra en grande partie des relations de la guilde avec les autres associations, ce qui est traité par la suite. Parfois de telles informations seront données à un voleur novice pour des raisons manifestes : "Ne vole pas les marchands X, Y, Z ou autre. Compris ?" (les raisons X et Y paient une protection et Z est actuellement le suppléant du maître de la guilde ; le novice obtiendra peut-être l'une de ces explications). Mais d'autres possibilités comprennent les officiers de loi corrompus sous le contrôle de la guilde (et de ce fait ne devant pas être traités trop durement durant un vol), les serviteurs de riches très heureux de parler pour telle ou telle somme, les tenanciers des vieilles tavernes sur les quais qui aident les voleurs (p. ex. en mettant quelque chose dans le verre de quelqu'un afin qu ils puissent le "voler à demeure" plus tard), etc.

Information générale : C'est une catégorie générale. Pour prendre un seul exemple : une guilde peut garder les archives des peines légales dans les régions environnantes (ou même plus loin) pour divers crimes ("Là-bas ? Pas si tu aime tes mains mon frère !"). Elles peuvent ne pas être toujours exactes et mises à jour, bien sûr. Ce que la guilde sait, qui dans la guilde le sait, et le fait que ses membres disent ou non ce qu'ils savent, dépend manifestement de l'importance de l'information, de l'ancienneté de la personne posant la question et d'autres facteurs. Ces complications n'ont pas besoin de retenir notre attention pour l'instant ; la chose importante est l'idée de base, ici, que la guilde est une source vitale d'informations. Et pour anticiper les responsabilités qu'ont les membres de la guilde envers celle-ci, il s'agit d'un processus à double sens. Le voleur est supposé rapporter certaines informations aux aînés de la guilde ! Ceci est expliqué par la suite.

Le recel

C'est un aspect souvent négligé de la guilde. Un voleur PJ peut voler toutes sortes de choses sur lesquelles il n'a aucune idée tant que les prix sont convenables. Il n'a pas trouvé le coffre-fort caché dans la maison d'un marchand, donc il revient avec un sac contenant une statuette de chat en jade (en fait une imitation, qui ne vaut donc quasiment rien), un vase en cristal (travail elfique exceptionnel, valant une belle somme), une grossière idole en bois (une antiquité et qui par conséquent vaut beaucoup plus que ce que le voleur pense), et plus encore... En fait en l'absence de toute compétence diverse (comme Taille des Gemmes ou autre), le voleur n'a souvent que peu d'idées sur la valeur des trésors non monétaires qu'il a volés. Même avec la compétence Estimation, ses évaluations peu-' vent souvent être erronées et une bonne partie de ces choses seront trop rares ou singulières pour qu'il les estime avec une quelconque certitude. C'est un domaine où le receleur peut aider le voleur. Une guilde de voleurs pleine de ressources aura des membres qui peuvent évaluer avec précision différentes sortes d'objets et qui ont également des relations avec certains spécialistes qui ne sont pas en général des voleurs mais qui n'ont pas non plus vraiment d'éthique morale. Ils peuvent manipuler de vraies raretés. Le profil du receleur donne une option de base pour la conception des receleurs. La section sur les archétypes (plus loin) décrit également un receleur hautement qualifié et versatile qui peut être utilisé sur le champ (tel quel) ou développé par le MD pour une utilisation dans sa campagne. Un cas spécial est celui du trésor magique. Un simple sort de détection de la magie lancé par le voleur magicien de la guilde, travaillant avec le receleur, peut dire au voleur qu'une belle chevalière en or dérobée à un combattant ivre est magique et vaut bien plus que son poids en or. Le même PNJ peut dire au voleur (avec un sort d'identification) que la bague est un anneau de protection +2 valant des milliers de pièces d'or. Il suffit ici, d'un magicien du 1er niveau avec le receleur, mais c'est un service inestimable pour le voleur ! L'autre rôle du receleur est, manifestement, que le voleur se débarrasse rapidement des biens "chauds". Ils seront probablement hors de la ville rapidement, et vendus dans une localité lointaine où leur nature illicite ne sera pas suspectée. Les receleurs ne paient, manifestement, jamais plus qu'une fraction du prix du marché pour ces articles ; mais une fraction peut déjà être une somme importante et le voleur ne cours pas le risque d'être arrêté.

L'aide des spécialistes

Le receleur est, à l'évidence, une forme d'aide spécialisée, mais la guilde peut également agir pour mettre des membres en relation avec des spécialistes afin de les aider, dans certaines de leurs aventures, d'une manière plus directe. Tout d'abord, certains membres de la guilde seront des spécialistes eux-mêmes - des experts crocheteurs, avec des niveaux exceptionnels en "crocheter les serrures" ou d'autres choses similaires. Des voleurs multi-classés sont également des personnages importants pour de nombreuses tâches - un voleur magicien avec des

sorts comme invisibilité, lévitation, déblocage (pour ne considérer, que des sorts de 1 er niveau) est d'une valeur évidente. En avoir un accompagnant un voleur dans un cambriolage augmente les chances de réussite considérablement, mais même si cela n'est pas possible, une simple invisibilité lancée à l'avance sur celui qui tente l'action lui donne un avantage important pour se faufiler et passer les gardes. Ensuite, on peut faire appel à d'autres aventuriers. En fonction des relations de la guilde avec les autres organisations, un prêtre (avec détection des pièges, entre autres sorts) serait un complice des plus utiles pour de nombreuses tâches. Si le monde de campagne du MD a un dieu qui est un patron affirmé des voleurs (comme Olidammara d'Oerth ou Mask des Royaumes Oubliés), ses prêtres pourraient certainement avoir des relations très cordiales avec la guilde de voleurs. Cette situation est évoquée en plus amples détails plus loin. La guilde peut, par conséquent, faire office de bureau central avec des noms et des salles de réunion pour assister le voleur PJ espérant mettre au point un travail mais ayant besoin d'aide. De nouveau, le fait que ces contacts soient d'accord pour lui venir en aide, dépendra de nombreuses choses - notamment de la réputation du voleur PJ ! Cependant, le fait qu ils soient là peut être une aide pour le voleur PJ, ainsi que peut-être pour ses amis. Cela peut être de plus très utile si le voleur PJ veut effectuer une tâche quelconque à l'écart de son groupe habituel d'aventuriers, alors qu'il a besoin d'une telle aide supplémentaire pour réussir. Bien sûr, un voleur peut simplement avoir besoin de l'assistance de certains de ses collègues pour un travail qu'il a planifié. Cela peut être simplement un compère pour l'aider dans le vol à la tire dans les rues ou un guetteur à l'oeil d'aigle pour un vol dans un magasin. De toute manière, miser sur la maison de la guilde est peut être mieux que de traîner dans les tavernes et hôtelleries douteuses. Le revers de cela est, bien sûr, qu'un PJ pauvre peut traîner lui même autour de la maison de la guilde à chercher du travail ! Enfin une guilde bien organisée sera même capable d'aider ses membres s'ils ont de grandes difficultés. Un geôlier peut être soudoyé, un magistrat corrompu ou être victime d'un chantage, un homme de loi payé pour plaider le cas d'un voleur devant les tribunaux (si le juge ou le magistrat ne peuvent être corrompus). Si le voleur emprisonné est très ancien dans la guilde, une opération commando pour le libérer est même possible ! De telles actions rendront le voleur redevable ensuite envers la guilde pendant un certain temps. Voici donc les fonctions principales d'une guilde de voleurs, d'aussi loin qu un voleur PJ entrant dans une guilde puisse les voir. Il y a certainement d'autres choses que la guilde fait, et nous les verrons en temps voulu. Avant de ce faire jetons un oeil sur le revers de la médaille - les responsabilités d'un voleur envers la guilde. Qu'est-ce qu un membre d'une guilde doit payer d'une manière ou d'une autre pour tous ces avantages ?

Les responsabilités des membres

Les cotisations

La responsabilité la plus manifeste d'un membre de la guilde réside dans le paiement de redevances. Elles sont variables. Une guilde peut inclure les frais d'entraînement dans les cotisations de base, qui seront alors relativement élevées. Une autre guilde ne le fera pas, faisant payer l'entraînement quand et si les membres de la guilde en ont besoin, les cotisations de base étant moins élevées. Bien sûr, si le MD n'utilise pas les règles d'entraînement dans sa campagne, alors cet élément sera absent. Quand le MD en vient à concevoir une guilde de voleurs en utilisant le système décrit ultérieurement, c'est un élément important à considérer ! En plus de la cotisation de membre de base, la guilde peut insister pour prendre un certain pourcentage des gains de ses membres dans leurs activités de voleur. Ici, il est probable qu'il y aura un "taux de basé' pour les opérations normales, les cas spécifiques étant considérés individuellement par des anciens de la guilde. Par exemple, si la guilde a fourni à un voleur certaines informations importantes, qui ont provoqué une grande différence (et en fait, sans lesquelles le vol n'aurait pas réussi), elle peut prendre une plus grande part de butin que normalement. Ce que la guilde prend sera également variable. Certaines guildes peuvent décompter les cotisations annuelles (peut-être en partie) des gains ultérieurs.

Le secret

C'est aussi important que le paiement des cotisations. Un membre de la guilde est tenu de garder l'identité du maître de la guilde (s'il la connaît), du quartier général, et des activités de la guilde, secrets vis-à-vis des étrangers, Il ne doit jamais donner d'informations sur un membre de la guilde. Dans une guilde dirigée par un maître de guilde d'alignement loyal, le secret peut être le plus important des engagements qu'un membre de guilde doit tenir. Il est très probable qu'une certaine forme de serment de loyauté soit demandée au novice dans presque n'importe quelle guilde.

Fournir des informations

Il y a deux sujets assez spécifiques sur lesquels un voleur devra informer les aînés de la guilde. Il s'agit d'une part de ses propres plans, et d'autre part des informations générales pouvant être importantes pour les membres de la guilde. La guilde attend d'un de ses membres qu'il la tienne informée des aventures importantes qu il a prévues. Cela n'inclue pas les attaques de donjons, les excursions dans les contrées sauvages et autres ! Il s'agit plutôt des vols et des cambriolages qui s'avèreraient particulièrement enrichissants ou frapperaient des cibles "sensibles" (comme un temple ou l'entrepôt d'un marchand notable), des crimes particulièrement atroces comme le rapt, et des escroqueries majeures. Ce sont des exemples de crimes que le voleur est tenu de notifie aux anciens de la guilde ou à son maître. De nombreuses guildes insisteront sur le fait que de tels crimes peuvent, uniquement, être commis avec la permission du maître de guilde. Cela a des chances d'être particulièrement vrai dans une guilde puissante, et dans une société loyale ou répressive où de telles actions peuvent attirer tout un tas de problèmes sur la guilde. Nourrir la guilde en informations générales, maintiendra également le voleur en bons termes avec ses collègues. Un voleur faisant une reconnaissance avant un cambriolage pourrait voir un nombre inhabituel de gardes rôdant dans la cour d'un immeuble adjacent alors que des caisses sont déchargées d'un chariot pour être portées à l'intérieur, et qu'une d'elles se fend légèrement sur le dessus, révélant des reflets d'or ou d'ivoire sous le soleil brillant... Le voleur sait qu'il ne peut pas organiser un vol là-bas de même que dans l'endroit qu'il est en train d'examiner. Il rapporte donc la plaisante vision à la guilde. Cette manière d'agir lui apportera certainement ses bonnes grâces. Le voleur est tenu de rapporter de telles informations s'il tombe dessus, mais le maître de la guilde peut récompenser les membres particulièrement serviables, en leur donnant une promotion, une sinécure dans certaines tâches, un petit pourcentage sur la part de la guilde, etc.

Les indics : Ils sont d'une importance capitale pour la guilde des voleurs. A la base un indic est quelqu'un qui est payé pour fournir des "informations de l'intérieur'. Un indic peut être un officier de la loi corrompu, un valet ou un serviteur d'un homme riche (ou d'un club de toute sorte), un gardien de nuit ou autre. Quelques guildes pourraient insister sur le fait que seuls les plus anciens membres de la guilde puissent avoir leurs propres indics, les jeunes devant utiliser des contacts prometteurs qui pourraient devenir des indics. Plus vraisemblablement, le fait est que les membres individuels peuvent avoir leurs propres indics qui sont considérés comme sacro-saints, par les autres membres de la guilde. Un membre de la guilde ne peut pas toucher à l'indic d'un autre voleur ! Cela devrait être manifestement plus facile si les identités des indics sont en fait bien connues dans la guilde - comment pouvez vous braconner un indic si vous ne savez pas qu'il en est un, après tout ? Mais, comme certains voleurs peuvent devenir très nerveux sur ce sujet, l'identité de certains indics réellement importants devra rester secrète. La guilde les protègera en prévenant les voleurs à leur sujet de manière indirecte (p. ex. avec un édit disant que personne ne doit essayer de "se faire des amis" dans le personnel de tel ou tel établissement). Ceci ne révèle pas l'identité d'un indic, mais sert à mettre en garde les autres voleurs.

Territoire limité

Le voleur sera presque certainement averti que certains endroits ou certaines activités seront définitivement hors de sa portée. Cela s'applique le plus vraisemblablement aux crimes importants et aux grosses prises quand les novices sont les heureux préparateurs (il est peu probable que la guilde donne à de telles personnes inexpérimentées une chance d'attirer la colère de la Loi au-dessus de la tête de tout le monde). Mais les restrictions territoriales sont tout aussi importantes. La manière la plus simple est que certains voleurs auront leurs "propres parcelles". Les tire-laines en sont l'exemple le plus frappant. Une rue notable et encombrée, où les marchands et (spécialement) les étrangers affluent, est une zone pour laquelle un groupe de tire-laines habiles se battra avec détermination afln de la conserver comme son propre territoire exclusif. Les rackets de protection sont un autre exemple manifeste de territoire marqué où les autres membres de la guilde ne vont pas fourrer leur nez. Cela comprendra des entrepôts, des bureaux et des maisons qui sont hors d'atteinte des cambrioleurs, car leurs propriétaires paient une somme à la guilde pour éviter d'être volés. Un exemple plus complexe de ceci existe quand des sous-guildes contrôlent des sections délimitées de la ville et demandent que seuls leurs propres membres aient généralement la permission d'exercer une activité à l'intérieur de celles-ci. Des exceptions sont permises seulement après un examen attentif du ou des leaders de ce groupe. Cette situation peut intervenir si le maître de la guilde est faible et si les seconds couteaux commencent à se tailler des fiefs pour eux-mêmes. Mais cela peut également arriver pour de simples raisons d'accident historique (dans une cité fortifiée avec de grandes divisions internes, des portes entre les quartiers de la ville, etc. - la Cité de Greyhawk en est un exemple). A l'exact opposé, une cité peut en effet (sinon par définition) avoir plusieurs guildes de voleurs, chacune contrôlant une partie ou un quartier de la cité, le chef de chaque faction distincte rencontrant les autres régulièrement pour essayer de coordonner les efforts et désamorcer les tensions.

Autres devoirs

Selon chaque guilde, le voleur peut avoir d'autres responsabilités. Celles ci peuvent varier considérablement, mais certains des cas les plus communs sont expliqués ici :

L'entraînement : Le voleur peut simplement avoir l'autorisation d'entraîner ses propres apprentis avec la connaissance et la permission de la guilde, celle-ci voulant probablement une part des gains dus à l'entraînement. Certaines guildes règleront la répartition des apprentis aux entraîneurs. Pendant les périodes actives, quand la guilde se développe, les voleurs de niveau moyen pourraient devoir donner un certain temps, demandé par la guilde afin d'entraîner les nouveaux apprentis.

Corvées : La guilde peut demander aux voleurs de faire certaines des pénibles corvées quotidiennes, en particulier aux apprentis et aux voleurs de bas niveau, au moins en tant que renforts supplémentaires. Cela peut vouloir dire collecter de l'argent venant des victimes du racket de protection, collecter et porter les sacs de petites monnaies provenant des jeux de rue illégaux, jouer le rôle de messager, prendre un tour de guet sur un magasin, etc. Cela ne devrait pas être trop accablant mais un besoin soudain d'aide supplémentaire de la part de la guilde est un bon moyen de garder un voleur PJ en ville et peut-être de lui permettre de voir des choses, et de rencontrer des gens, qui élargiront le champ de sa prochaine aventure.

Le voleur PJ récalcitrant

Un joueur peut décider qu il ne veut pas que son voleur PJ rejoigne une guilde quelconque ; cela est particulièrement probable avec des personnages chaotiques (et des joueurs chaotiques !). Il est bien dans ce cas de ne pas faire pression sur le joueur, mais alors que son voleur PJ gagne de l'expérience, il offensera inévitablement la guilde (p. ex. en volant quelqu'un, avec qui elle a un "accord"). La guilde devra tôt ou tard agir contre lui. Elle l'avertira dans un premier temps, puis insistera sur les avantages qu il aurait à la rejoindre (comme expliqué précédemment). Finalement, il devra la rejoindre ou partir. Il y a également un problème d'entraînement, bien sûr; s'il ne l'obtient pas de la guilde, où peut-il alors se le procurer ? Certains joueurs pourraient s'inquiéter que leur voleur PJ puisse voir sa liberté d'action fortement réduite, ou son alignement compromis, (spécialement si le PJ est d'alignement bon) ou être roulé. Ces inquiétudes sont légitimes, et certains joueurs peuvent vouloir être rassurés. Le MD devrait être capable d'attirer tous les joueurs, sauf les moins coopératifs, afin que leurs PJ deviennent membres de la guilde sans utiliser de quelconques tactiques coercitives, la gamme complète des activités néfastes de la guilde pouvant être alors déployée...

Les activités de la guilde des voleurs

Certaines activités principales manifestes des voleurs constitueront toujours la base des activités de la guilde. Mais il en existe également d'autres moins fréquentes dans lesquelles toutes les guildes ne seront pas impliquées. L'analyse de la gamme des activités possibles d'une guilde est faite ici pour deux raisons. D'une part, c'est un précurseur utile à la conception de la guilde, qui vient ensuite. D'autre part, c'est une introduction logique au problème des relations qui existent entre les guildes des voleurs et les autres groupes. Comme elles sont souvent basées sur des intérêts et sphères d'activité mutuels, il semble logique de considérer ces intérêts et activités en premier lieu pour donner un sens aux associations qui sont envisagées par la suite ! Il est important de signaler que les activités envisagées ici ne concernent pas tous les voleurs de la guilde. Si les membres PJ de la guilde trouvent des objections à certaines activités menées par elle (p. ex. parce qu ils sont d'alignement bon), ils ne doivent pas être forcés à les faire. L'idée ici est simplement de donner une idée de l'éventail des activités dans lesquelles les guildes sont impliquées sur une base plus qu occasionnelle.

Activités principales

Ce sont les activités de subsistance des voleurs. Toute guilde les aura virtuellement comme quotidiennes. Cela signifie que ses membres devront se contraindre à les accomplir régulièrement et qu'elles représenteront une grande partie du revenu de "subsistance" pour la plupart des voleurs (spécialement pour ceux des niveaux les plus faibles). Le vol à la tire, les cambriolages, les vols à main armée, les vols à l'étalage , les jeux de hasard dans la rue et les agressions selon les activités principales manifestes. Il n'y a pas grand chose à en dire de plus ici. Presque tous les joueurs verront leur voleur participer à de telles activités, et seront familiers avec elles. Les règles de jeu standard d'AD&D®, ainsi que nombre des objets et profils de voleur de ce volume, donnent des descriptions complètes à leur sujet.

Autres activités

Le MD peut considérer la liste ici comme un menu dans lequel il pourra choisir par la suite quand il concevra une guilde des voleurs. La liste n'est pas exhaustive ; les MD tortueux peuvent sans aucun doute en rajouter pour des guildes inhabituelles dans leur environnement de campagne. Les activités sont, ici, celles qui impliqueront la guilde globalement, ou nombre de ses membres, sur une base systématique. Cela affectera en retour sa nature de manière significative. Manifestement, nombre des activités ci-dessous peuvent impliquer des spécialistes, et les profils de voleurs cités plus haut peuvent être très utiles dans de nombreux cas.

Rackets de protection

Les voleurs et les marchands peuvent arriver potentiellement à une certaine compréhension négociée dans certaines cités et villes. Les voleurs accepteront de ne pas cambrioler certains établissements (entrepôts et maisons privées) - ceux des marchands acceptant de payer une redevance pour ce privilège. Les marchands qui ne payent pas seront un bon gibier pour de futurs cambriolages, et peuvent être des cibles spécifiques. Ce genre d'accord sera toujours négocié par les anciens des guildes, et ses membres se verront dire dans des termes vagues que certains lieux sont strictement interdits dans le futur. De tels accords se font le plus vraisemblablement dans des endroits où une guilde est forte, où le règne de la Loi est assez faible (ou corrompu) et où le maître de la guilde est un individu d'alignement loyal. Une conséquence notable d'un tel accord est que si un voleur indépendant cambriole une propriété qui appartient à un marchand qui paye la guilde locale, il peut attendre que celle ci fera des efforts déterminés pour le retrouver et lui administrer une justice sommaire. Elle peut être plus dure que les peines prévues par la loi ! De plus la signification traditionnelle du terme "racket" - "payez ou nous vous cassons les jambes" n'est pas exactement ce qui est impliqué ici, bien que des voleurs se voyant refuser un paiement par un marchand peuvent recourir à la menace de la violence pour chasser les clients du négociant, son équipe et ainsi de suite. Seule une guilde dominée par le mal et lourdement pourvue en sicaires utilisera vraisemblablement la violence réelle dans la plupart des cas.

Trafic

Cela a le plus de chances d'être une activité organisée dans un port, ou, éventuellement, dans une cité majeure commerçante à l'intérieur des terres, bâtie sur un nœud de routes commerciales. Dans le cas d'un port, des possibilités existent pour que les voleurs soient également alliés avec des pirates, aussi bien en trafiquant avec eux qu'en leur donnant des informations sur les dates d'appareillage, les cargaisons et les protections des bateaux quittant le port. Le trafic peut porter sur n'importe quel(s) objet(s) interdit(s), et dans les pays en proie à des troubles, celui des armes peut être particulièrement lucratif. De subtiles variantes sur ce thème sont possibles. Considérons une guilde de voleurs ayant de bonnes relations avec les dirigeants, dans un pays faible où règne le mal. Le pays peut officiellement mettre hors-la-loi l'esclavage (par peur d'offenser des pays voisins qui ne sont pas dirigés par le mal), pendant que les voleurs prennent en fait en charge cette activité en douce, s'y adonnant dans et peut-être à travers le pays. Cela se fait avec la connaissance et connivence totale des dirigeants, qui prennent un pourcentage des profits. Vendre les esclaves à un autre pays, plus lointain, où règne le mal, peut amener une abondance de fonds pour les voleurs et les dirigeants. Avec le temps, ce pays maléfique peut s'épanouir et devenir fort grâce aux profits de son négoce inique.

Contrefaçon et fausse monnaie

Une guilde de voleurs forte peut réguler les activités des "faux-monnayeurs" et des "rogneurs' pour tenir ces activités dans des proportions raisonnables. S'il y a trop de fausse-monnaie circulant, la valeur de la monnaie se détériorera significativement, jusqu'à annuler les bénéfices (y compris pour les voleurs). Rogner est simplement l'art de couper de fines lamelles sur les bords des pièces et d'utiliser le métal récupéré pour frapper d'autres pièces ou pour d'autres buts. Une marge de découpe de quelque 5% sur l'original est en général quasiment indétectable, mais les pièces peuvent être rognées plusieurs fois dans leur durée de vie ! Dans les sociétés avancées du monde de campagne, les coins utilisés pour faire des pièces peuvent avoir des tranches crénelées ou marquées afin d'éviter le rognage.

Divertissements

Il s'agit d'un terme générique pour une assez vaste gamme de comportements douteux. Certains exemple d'opérations systématiques dans lesquelles une guilde de voleurs peut intervenir sont donnés ci-dessous :

Jeux : Les voleurs peuvent diriger des tripots et des établissements similaires. Cela leur fournit une source de revenus, un bon lieu de rencontre pour les gens de la pègre, et l'opportunité de délester de grandes sommes d'argent des clients riches, ivres ou stupides, ou en général les trois. Le crime organisé sera fortement impliqué dans ces opérations.

Filles de joie : On n'a pas besoin de dire grand chose de plus sur ce sujet, sauf que les voleurs jouent souvent le rôle "d'hommes de compagnie" pour ces filles. Il y a des mots bien plus courts pour le dire, bien sûr.

Entremetteurs : Un entremetteur est un personnage qui connaît la face la plus sombre de la vie, et qui sert de "guide touristique" à la demande de gens riches et s'ennuyant (ou d'étrangers) qui cherchent, à stimuler leurs appétits blasés dans les bas-fonds de la ville. Les entremetteurs seront souvent des indépendants, mais ils peuvent guider un certain pourcentage de leurs clients vers des détrousseurs ou autres voleurs. Ce type d'activités peut également impliquer une guilde de voleurs, même si les entremetteurs eux-mêmes font leur travail indépendamment, et seront fréquemment d'alignement chaotique.

Opérations légitimes

Une guide de voleurs peut réellement se tourner vers des actions qui n'entrent pas en conflit avec la loi pour plusieurs raisons. Tout d'abord, elle peut avoir de nombreux membres loyaux (cela est improbable sauf dans une société très loyale). Ensuite, elle peut avoir des liens forts avec un quelconque groupe externe qui effectue certaines opérations légitimes dans des cas spéciaux - avoir de bonnes relations avec des marchands pourraient mener au scénario de protection décrit ci-dessous. Enfin, cela peut être simplement bon pour les relations publiques. La guilde fait un certain "travail légal" pour maintenir un niveau de respectabilité en rejetant ses activités réellement néfastes (kidnapping, trafic de drogue, etc.) sur des éléments roublards externes à la guilde. Il peut y avoir également des diversions temporaires pour calmer le jeu quand la guilde s'est surpassée ou a été blâmée pour un crime odieux ou une prise particulièrement spectaculaire. Il est surprenant de constater qu il y a un bon nombre de raisons pour lesquelles des braconiers peuvent se mettre à jouer les gardes-chasse pendant un certain temps. En voici deux exemples :

Test de sécurité : Les voleurs peuvent être employés à tester les défenses d'une zone de sûreté. Qui peut mieux le faire, après tout ? Les lapidaires et les joailliers, les prêteurs sur gages et les riches marchands qui gardent une certaine somme d'argent avec eux sont manifestement des clients potentiels. Mais il est tout à fait aussi clair qu'ils n'approcheront pas une guilde de voleurs à moins que ne règne entre eux et celle-ci une certaine compréhension. Ils relèveront également leurs défenses après que les voleurs en aient testé la première mouture, mêmes si les voleurs disent qu'elles sont très bonnes (ou peut-être en particulier s'ils le prétendent !). Bien sûr, si des spécialistes d'un tel travail indépendants d'alignement bon (ou loyal) sont disponibles, ils seront plus vraisemblablement chargés de ce travail. Une guilde de voleurs ira vraisemblablement jusqu'à de grandes extrémités pour convaincre ces gens de rejoindre la guilde, ou alors pour les éliminer !

Transport : Parfois, quelqu'un souhaite déplacer une chose (une gemme à la valeur fabuleuse, une icône religieuse, etc.) d'un endroit à un autre par des moyens normaux (p. ex. sans téléportation) et craint qu'elle puisse être volée en route. Les voleurs sont employés pour créer des leurres et des diversions, et pour transporter l'objet en secret. Comme les voleurs sont les maîtres de la dissimulation, et connaissent également une chose ou deux sur le vol des choses en transit, leurs compétence peuvent être utilisées à bon escient dans ce cas. Dans le cas d'un objet transporté réellement important , un voleur peut se voir exigé de se soumettre à un sort du type croisade/quête afin d'assurer sa coopération.

Les Guildes de voleurs dans le monde de campagne

Une guilde de voleurs n'existe pas dans le vide. Elle sera fortement influencée par la société dont elle fait partie. Le fait de le prendre en compte constitue une importante toile de fond pour les problèmes spécifiques concernant la manière dont une guilde de voleurs se comporte avec les autres associations ou groupes.

Taille et richesse de la communauté

Un premier point simple est qu'une guilde de voleurs dispose d'assez de travail pour pouvoir vivre ! Un petit hameau de cinquante et quelques fermiers rustres, la plupart d'entre eux désespérément pauvres, ne pourra faire vivre un seul tire-laine, sans parler d'une guilde de voleurs. Une cité affairée et active le long d'une route commerciale, par contre, attirera de nombreux voleurs, même si la population réelle est relativement faible. Si le village compte sur les sommes transitant par le lieu (auberges avec écuries, hospitalité, marchés, etc.), il sera

plus riche en terme d'argent disponible à dérober pour les voleurs qu'un endroit avec une population égale mais dépendant des moissons estivales ! Dans le processus de conception, certaines règles spécifiques pour la détermination du nombre de voleurs qu'une communauté peut faire vivre sont données.

Alignement social

L'autre facteur qui sera toujours important dans la détermination de la nature d'une guilde de voleurs est l'alignement social dominant (voir le Guide du Maître, p 29-30). Il sera en général reflété dans l'alignement de ses dirigeants, mais il n'en est pas toujours ainsi la possibilité d'une société aux alignements divisés est discutée après que les alignements sociaux aient été envisagés. De plus, les descriptions suivantes sont des tendances, et non des absolus. Les derniers paragraphes sur les facteurs sociaux spéciaux montrent, par exemple, que deux sociétés loyales bonnes dominées par des religions différentes peuvent considérer les voleurs de manière fort différente !

Loyal bon

Le vol sera fortement désapprouvé - voler est par définition non loyal, et peu de voleurs sont bons. Les peines pour vol seront dures, mais impliqueront généralement un bannissement, une confiscation des biens, et des peines de long travail social, plutôt que la mort ou une mutilation (p. ex. l'amputation d'une main) ou d'autres traitements cruels de ce genre. Les dirigeants loyaux bons peuvent aller jusqu'à certaines extrémités pour éradiquer les guildes de voleurs, et les gens loyaux bons dénonceront certainement les voleurs. Il y aura un fort sens civique parmi de tels gens pour rapporter toute observation suggérant l'activité des voleurs, aux autorités. Un tuyau pour les voleurs allez voir ailleurs.

Neutre bon

L'activité des voleurs ne sera pas désapprouvée de la même manière que dans une société loyale, mais les voleurs seront rarement bons, et les sociétés neutres bonnes ont peu de chances d'avoir une quelconque considération pour eux. Mais, les peines pour vol ne seront pas aussi sévères. Les dirigeants peuvent sentir qu il y a mieux à faire et des priorités sociales plus importantes que la persécution des voleurs. Les assassins, par exemple, seront considérés comme une cible bien plus importante pour les autorités. Mais, si les autorités (et la société en général) peuvent tolérer un certain degré d'activités délictueuses, il y a des chances qu'un "seuil de tolérance" existe, au-dessus duquel la criminalité ne sera plus tolérée. Des voleurs trop puissants peuvent représenter un mal social majeur, et les sociétés neutres bonnes peuvent être moins regardantes sur les moyens (neutres) employés pour arriver aux fins (bonnes). N'oubliez pas qu'une interprétation viable de la philosophie neutre bonne est "la guerre au mal sans rémission ni pitié", de telle manière que seuls les buts les plus cruels du mal seront évités au nom du bien ! Des mouchards, des espions, des taupes au sein de la guilde - tout cela sera certainement utilisé par les autorités contre les voleurs trop puissants. Un tuyau pour les voleurs gardez un profil bas et vous pourrez vous en tirer, mais sinon, faites gaffe !

Chaotique bon

De telles sociétés ne disposent pas, souvent, d'un moyen efficace et fort de faire respecter la loi, car le peuple considère la liberté individuelle comme une valeur principale. Pour cette raison, les guildes de voleurs peuvent devenir fortes dans une société chaotique bonne. Même s'il existe une volonté dans ce cas de faire quelque chose contre les voleurs, les moyens ne sont pas adaptés à cette tâche. L'attitude des gens ordinaires sera ici complexe. Certains peuvent considérer les voleurs sous un angle héroïque, comme des individualistes et des non-conformistes, et peuvent être bien disposés à leur égard. D'autres les considèreront comme ceux qui enlèvent à autrui les fruit de son travail, et qui menacent les libertés individuelles les pauvres, qui ne l'ont pas mérité, n'ont pas la liberté qu'ils devraient avoir. Les réactions auront tendance à être individuelles (comme dans la plupart des sociétés chaotiques) et quelque part imprévisibles. Un tuyau pour les voleurs : Restez dans le coin !

Loyal neutre

Cela peut être la plus intolérante des sociétés. La criminalité est l'antithèse absolue de la Loi, et les peines pour les transgressions ont des chances d'être plus dures, plus cruelles et plus impardonnables (p. ex. amputation d'une main, longue peine de travaux forcés) que dans une société loyale bonne. Les dirigeants loyaux neutres ont des chances d'être plutôt sévères, et pire que tout, les représentants de la loi seront vraisemblablement ici plus nombreux et plus incorruptibles que n'importe où ailleurs. Le seul bonus pour un voleur de se trouver dans une société loyale neutre réside dans une bureaucratie pléthorique et dans ses fonctionnaires manquant d'imagination

et d'initiative. Les citoyens loyaux neutres dénonceront un voleur sur un simple doute, et par dessus tout, ils le feront avec un véritable sens civique. Un tuyau pour les voleurs . Très dangereux, mais définitivement sur classable. Les faux-papiers et les choses du genre ont la vie longue, et le boniment est d'une grande aide.

Neutre

Les sociétés neutres tendent à être rares sauf dans des pays qui bordent des sociétés aux alignements extrêmes. Ici, effectuer une sorte d'acte d'équilibre peut être la seule manière de survivre. De tels dirigeants ignoreront probablement la criminalité à moins qu'elle ne devienne incontrôlable ; ils auront toujours beaucoup trop d'autres choses à se soucier. Quand elle devient incontrôlable, leur instinct leur fera prendre les décisions nécessaires pour restaurer l'équilibre - plus de milice, plus de guet, plus de veilleurs de nuit et réverbères dans les rues, et ainsi de suite. Ils seront hautement pragmatiques dans leurs réactions. Si les dirigeants parfaitement neutres peuvent être rares, les gens ordinaires seront souvent de cet alignement. Cela reflète le fait qu'ils ne sont pas clairement d'un autre alignement ils sont simplement pragmatiques, faisant ce dont ils ont besoin pour vivre au jour le jour. La plupart des sociétés médiévales étaient difficilement riches ; même la "classe moyenne" (jusqu au XVème siècle en Europe) avait un niveau de vie qui pourrait difficilement être qualifié de confortable. La survie est la règle du jeu, et les principes clairement affirmés passent souvent à la trappe dans de telles circonstances. L'alignement troublé résultant peut souvent être résumé comme neutre. Les neutres ont tendance à considérer la criminalité comme une chose à la quelle ils ne peuvent pas grand chose ; les voleurs sont des gens mystérieux et dangereux avec des organisations secrètes. Les neutres détournent le regard ; ils ne veulent pas être impliqués. La corruption peut opérer à une grande échelle - elle peut même devenir l'objet d'échanges commerciaux. Un tuyau pour les voleurs : Bonne cueillette !

Chaotique neutre

Quasiment aucune société, sauf les anarchies désorganisées et certains pays frontaliers, n'est dominée par cet alignement. Un dirigeant chaotique neutre a peu de chances de survivre un certain temps - dirigés par la fantaisie et le caprice, ses sujets se soulèveront vraisemblablement et mettront fin à une règle aussi arbitraire. De telles sociétés, ou celles qui comprennent des gens chaotiques neutres, ont des chances de ne pas se soucier de la criminalité. Les jeux, la corruption, les entremetteurs, les détrousseurs et toute la vie des bas-fonds ont des chances de s'épanouir dans de telles sociétés, et les voleurs peuvent devenir très forts en organisant de telles activités. Un tuyau pour les voleurs . Excellente cueillette, et une guilde forte peut réellement diriger une telle société depuis les coulisses.

Loyal mauvais

Si, comme dans toute société loyale, la société loyale mauvaise n'apprécie pas les actes non loyaux, elle accepte ce qui est nécessaire pour maintenir la force de son pouvoir. La peur règne ici. Si un dirigeant loyal mauvais utilise des voleurs pour poignarder (littéralement !) ses ennemis, qu'il en soit ainsi. Les gens ordinaires se feront discrets si un voleur vient se pavaner dans les environs - pourvu que ce dernier ait les muscles pour repousser toutes les menaces qu'il suscite. Les guildes de voleurs dans de tels pays peuvent être très fortes, mais elles doivent mettre l'accent sur la brutalité et les sicaires pour survivre. Les assassins y seront plus forts que les voleurs, les deux pouvant travailler étroitement ensemble. Un tuyau pour les voleurs : Marchez la tête haute et portez un gros bâton.

Neutre mauvais

La société neutre mauvaise ne se préoccupe de rien et n'est pas concernée. De tels gens - dirigeants ou commun des mortels - prennent ce qu'ils peuvent prendre. La manière dont quelqu’un prend à autrui ce qu'il a n'a aucune importance. Les gens neutres mauvais sont souvent plus rusés que les loyaux mauvais, étant plus souples et moins respectueux d'un "supérieur ' tacite, simplement parce qu il est en position de pousser les gens autour de lui. Ils sont également bien mieux organisés que les gens chaotiques mauvais. Le neutre mauvais est un alignement souple, rusé et très dangereux. Les voleurs ont d'excellentes chances ici, mais ils devront surveiller leurs arrières plus que dans n'importe quelle autre société. La probabilité de guildes de voleurs rivales est particulièrement élevée ici. Comme il ri y a aucune restriction hormis "ne pas se faire prendre", les guildes en compétition et les guerres de gangs sont hautement vraisemblables. Un tuyau pour les voleurs : Bonnes perspectives pour l'amoral pragmatique.

Chaotique mauvais

De telles sociétés sont toujours en phase de transition, car la cruauté arbitraire des dirigeants poussera même une population passive à se révolter avant longtemps. Seules les sociétés chaotiques mauvaises avec un groupe clérical puissant, une présence démoniaque, etc., auront la force pure nécessaire pour tyranniser pendant une durée de temps quelconque. A tous les niveaux d'une société chaotique mauvaise, les attaques sournoises et les intrigues, la tricherie et la trahison, sont la monnaie de base des échanges. Les forts prennent ce qu'ils veulent comme ils veulent, et le reste est insignifiant. Comme les organisations et la coopération sont réduites au minimum, une guilde de voleurs où les membres ne passent pas leur temps à se poignarder les uns les autres, peut se développer pour assurer très subtilement une domination en coulisses. Un tuyau pour les voleurs : Ne faites confiance à personne, vendez votre grand'mère en esclavage, et disposez d'objets magiques permettant une fuite rapide.

Facteurs sociaux spéciaux

Il y a de nombreux facteurs sociaux inhabituels possibles qui peuvent constituer une toile de fond importante pour le rôle des voleurs et de leurs guildes dans une société. Quelques exemples sont seulement donnés ici, car les possibilités sont quasiment infinies.

Alignements divisés

Certaines sociétés existent où l'alignement du (des) dirigeant(s) est radicalement différent de l'alignement social général. Par exemple, un dictateur loyal mauvais peut diriger une société comportant essentiellement des amoureux de la liberté chaotiques, sous le joug de la puissance militaire. Ici, si les agents de la loi auront une attitude fortement répressive envers les voleurs, le commun des mortels peut les considérer comme des héros, pouvant même donner abri à un voleur en fuite, ou au moins en ne pas le dénoncer.

Divisions raciales

L'antipathie la plus forte entre deux races dans de nombreuses campagnes AD&D® est peut-être celle des elfes et des nains. Cela peut fortement affecter la structure d'une guilde. Dans le pire des cas, une cité peut avoir une guilde des elfes et une des nains, les deux rivalisant pour que les humains rejoignent leur camp, les autres races tendant à s'allier à l'une ou l'autre d'une manière ou d'une autre (les gnomes peuvent rejoindre les nains, et les petites-gens les elfes par exemple). L'antipathie entre les deux peut même transcender les problèmes d'alignement. pourrait déboucher sur une guerre ouverte entre les factions, ou en longue guérilla.

Facteurs religieux

Toutes les sociétés avec le même alignement social n'ont pas la même attitude envers les voleurs. Une société loyale bonne peut être dominée par des prêtres d'un dieu prêchant la pitié, le pardon et l'humilité ; une autre peut être dominée par des prêtres d'un sévère dieu des combattants prêchant la protection, la force et le besoin de la justice devant prévaloir en toutes circonstances. Leurs attitudes envers les voleurs devraient être pour le moins significativement différentes !

Facteurs historiques

Les voleurs peuvent être particulièrement réputés (ou peut-être particulièrement célèbres) dans une société pour une quelconque raison historique unique. Les gens peuvent parler de la manière dont le brave Edrain, maître voleur, poignarda l'ignoble Baron Higsel et amena la chute d'une tyrannie maléfique. Depuis, les voleurs sont quelque peu mieux tolérés ici qu ailleurs. Ou on peut parler de la manière dont le mauvais Edrain, l'assassin traître, tua abominablement le sage et aimé Baron Higsel, le meilleur dirigeant dans l'histoire de ce pays, depuis ce temps les voleurs sont considérés comme étant des gens particulièrement ignobles, bas et traîtres, la mort étant une peine automatique pour eux. Ce sont des extrêmes, mais le MD peu facilement envisager de nombreuse; variations sur ce genre d'environne ment unique. Tous ces environnements sociaux généraux peuvent facilement fusionner avec les obsessions ou les idiosyncrasies personnelles des dirigeants dans les pays dictatoriaux. Il y a de nombreuses raisons pour lesquelles un chef particulier peut avoir une attitude punitive ou indulgente (moins probable !) envers les voleurs que l'alignement social général ne le suggère, mais cela sera toujours justifié. Par exemple, un dirigeant paladin d'une cité-Etat peut être in habituellement indulgent envers les voleurs car un compagnon voleur (neutre bon) lui a sauvé la vie plus d'une fois dans ses jours d'aventure. Improbable, certes,

mais possible ! De telles singularités devraient être considérées individuellement par le MD pour voir si elles s'intègrent bien dans l'environnement et l'histoire de la campagne.

Les guildes de voleurs et les autres groupes

Ici nous allons voir les termes généraux des relations qui peuvent exister entre une guilde de voleurs et d'autres groupes sociaux importants - la loi, les marchands et leurs compagnons, d'autres guildes et ainsi de suite. Le mot important est "généraux". Les catégories larges mises en avant seront utilisées par la suite dans la section sur la conception d'une guilde. Elles sont présentées maintenant afin que le MD puisse déjà y réfléchir. Les deux types de relations les plus importants des guildes de voleurs seront celles qu elles auront avec les gens à qui elles prennent le plus (les marchands) et avec ceux qui font de leur mieux pour les arrêter (les représentants de la loi). Plusieurs types possibles de relations sont donnés avec chaque groupe. Ce ne sont que des thèmes dominants ; vérifiez le paragraphe complexe/mixte à la fin de chaque groupe pour des suggestions sur de nombreuses variations sur les thèmes dominants.

Les voleurs et la loi

L'alignement des dirigeants de la société été aura un effet dominant sur cette relation. Mais, d'autres facteurs seront également importants. En voici un simple exemple : un État loyal bon est en guerre avec un puissant voisin mauvais. Presque toutes les ressources du pays iront dans l'effort de guerre - les hommes et les femmes aptes, qui pourraient autrement être des représentants de la loi dirigés contre les voleurs, seront au lieu de cela au combat. Ainsi, les voleurs auront une vie bien plus facile que d'habitude dans ce pays. Parmi les termes généraux ci-dessous, certains auront manifestement tendance à correspondre à certains alignements, et cela se reflètera dans le processus de conception de la guilde par la suite. Mais rien n'est ni tout blanc ni tout noir ni à 100% prévisible !

Persécution

Attitude typique des sociétés loyales et non bonnes, les représentants de la loi sont vigilants envers les voleurs et leurs guildes. Ils ne sont pas facilement corruptibles, et il peut y avoir des récompenses (argent, médailles, etc.) pour les officiers du guet arrêtant de nombreux voleurs ou démantelant une guilde. Les peines pour la criminalité sont généralement dures. Il y aura très peu de représentants de la loi corrompus. Faire évader un voleur capturé sera très difficile - les prisons et les geôles seront puissamment bâties, lourdement gardées, et difficiles à pénétrer (point de départ pour une aventure excitante !).

Conflit

La loi tombe assez lourdement sur les voleurs, et les peines sont modérément sévères. Mais, les représentants de la loi peuvent sentir qu ils ont de meilleures choses à faire que de s'occuper des voleurs (p. ex. dans une cité portuaire affairée), en particulier en ce qui concerne la petite criminalité. Un voleur peut s'en aller en abandonnant son butin, payant une bonne amende et recevant une claque d'une main gantée derrière la tête. Singulièrement, les voleurs peuvent même avoir un sentiment inavouable pour la loi , la loi est ferme, mais juste et non arbitraire ni excessivement sévère, et ils sentent qu ils font face à un ennemi à la hauteur de leurs compétences.

Opposition

Il s'agit peut-être de la situation la plus courante. Les représentants de la loi font de leur mieux pour la faire respecter. Mais un petit nombre d'entre eux sont corrompus et ils n'ont pas les effectifs suffisants. Ils savent de plus que leurs chances de récupérer les biens volés sont très basses et cela joue contre leur moral et leur motivation, et ainsi de suite. Ce n'est pas que les représentants de la loi ne s'en soucient pas, mais ils sont juste quelque peu désillusionnés et leur moral n'est pas bon. Ils relèveront la tête et feront un effort déterminé pour trouver qui s'est emparé d'une grosse prise quand il y en a une, et si les voleurs en viennent à une violence réelle, ils finiront vraiment par s'occuper d'eux. Autrement, ils ne font que se laisser porter par les événements. Un ou deux jeunes officiers brillants et enthousiastes peuvent être froissés par le cynisme et la lassitude de leurs aînés, mais pas pour longtemps. Ils capitulent rapidement devant l'attitude prévalante. De nombreux voleurs avec une expérience de tels lieux ont un proverbe qui (il y a plusieurs versions) dit en gros ceci : "Si tu tournes le coin de la rue, tu es un homme libre." - ce qui veut dire que si vous fuyez loin de n'importe quel officier du guet avec le fruit de vos exactions, vous ne serez pas poursuivi avec une réelle détermination.

Tolérance

Le tableau peut sembler dans ce cas similaire à la situation précédente, mais la loi est encore plus faible dans son traitement des voleurs. Cela peut être dû à de nombreux facteurs. Le manque de fonds et de personnel peut être en particulier important. Une corruption significative peut être présente (en particulier à haut niveau). La société peut être chaotique ou anarchique. Il peut y avoir une raison pour laquelle la criminalité n'est pas un souci majeur (une faible guilde de voleurs, des menaces extérieures majeures pesant sur une cité-État, la plupart des hommes aptes étant alors dans la milice, un port très dur où les agressions sérieuses et des choses pires sont des problèmes bien plus importants que les voleurs, etc.). Dans de telles situations, la loi ne s'occupe non seulement de rien, à l'exception des crimes les plus sérieux, mais ses représentants peuvent même devenir tatillons et irrités par Ies gens qui se plaignent trop, en particulier si ce sont des étrangers !

Corruption

Ici, les pots-de-vin et les dessous de table sont payés aux officiers de la loi sur une base régulière et importante. Tous Ies représentants de la loi ne sont pas forcément corrompus, mais un voleur avec de sérieuses ressources financières peut parvenir à éviter d'être inquiété pour à peu près n'importe quoi. S'il termine d'une manière quelconque en prison, il en sera tiré d'une autre manière. Les officiers de la loi peuvent être en fait des membres de la guilde de voleurs, coopérant avec les trafics, les rackets de protection et le reste. Il y a une tendance à trop insister là dessus et à le rendre trop manifeste aux PJ. Les représentants de la loi marrons ne vont pas annoncer la couleur, même dans une société corrompue, sauf dans le cas des antisociaux les plus stupides. La corruption peut être étendue, mais elle sera toujours significativement en toile de fond, la rendant encore plus mortelle pour I'étranger infortuné qui s'y heurte. Les PJ d'alignement Loyal peuvent s'attirer l'ire (et même Ies attentions violentes) de représentants corrompus qu ils tentent "d'aider" dans leur travail.

Complexe/mixte

Cela couvre une variété de relations plus détaillées et plus subtiles. Un exemple manifeste en est l'opposition au sein des forces de la loi, qui peut être exploitée par des PJ voleurs (ou également par un MD avec des PJ loyaux). Dans une cité, par exemple, la relation dominante entre les représentants de la loi et les voleurs est la corruption. Les officiers supérieurs, et nombre des hommes du guet, sont corrompus, et acceptent volontiers des pots-de-vin. Un petit nombre de jeunes honnêtes mais désabusés ont essayé d'obtenir une preuve solide pour mettre en cause leurs supérieurs, et éradiquer la corruption, mais ils ri y sont pas encore arrivés à ce jour. Des preuves objectives n'ont pas encore été accumulées, et les témoins ont trop peur pour parler. II y a des indices comme quoi même certains juges et magistrats sont dans la poche des chefs criminels ou du maître de la guilde. Voici des pistes pour des PJ loyaux et/ou bons voulant se rendre utiles dans une dangereuse jungle urbaine, faite d'intrigues et de tricheries... Les relations peuvent également être mixtes. Ainsi, dans un quartier de la ville, Ie commandant du guet de ce secteur, peut être un homme dominateur et ultra-loyal, animé d'une volonté de fer, qui pousse ses hommes à persécuter les voleurs jour et nuit. Dans un autre secteur, plus riche, à l'autre bout de la cité, Ie nouveau jeune chef inexpérimenté est un fidèle d'une religion bienfaisante mais pas vraiment pragmatique, et ne pense pas que le crime nécessite des peines sévères à moins que la violence ne soit impliquée. Ses hommes ne le respectent plus en raison de son inexpérience. Le moral chute et un nombre croissant d'hommes du guet quittent le service public ou simplement ne se soucient plus de faire respecter la loi. Une cité, deux situations radicalement différentes de possibilités pour les voleurs. II peut y avoir des tensions importantes à l'intérieur d'une guilde, quand Ies voleurs du "quartier dur" de la ville commencent à essayer de tenter leur chance de l'autre côté ! De nombreuses possibilités existent entre les deux extrémités, complexe/ mixte du spectre. Les autres thèmes peuvent être mélangés et modifiés pour créer de nombreuses possibilités. La seule limite est I'imagination du MD.

Les voleurs et les marchands

La richesse globale d'une société aura une influence importante sur ce type de relations. Dans une société pauvre, les marchands ont peu de chances d'être riches, et ils ne seront pas capables de supporter n'importe quelle criminalité régulière. Ils ne pourront pas digérer de telles pertes sans connaître une banqueroute. Dans ce cas, les marchands se défendront bec et ongle pour minimiser Ies déprédations des voleurs. Dans des pays plus riches, une petite "perte de stock" (parmi d'autres choses) peut être mieux tolérée. L'alignement modifiera quelque peu ceci. Dans des sociétés chaotiques et/ ' ou mauvaises riches, les marchands peuvent être très cupides, et prendre n'importe quelle mesure contre Ies voleurs, par amour de l'argent et non par nécessité de survie. II peut y avoir égaIement un élément plus important d'orgueil dans une société qui insiste sur I'individualisme (chaotique) que dans une société où Ies marchands forment des groupes, s'alliant entre eux, et essayent de réguler les pratiques

des affaires (loyale). Des marchands par trop orgueilleux peuvent prendre ombrage d'un vol d'argent ou de biens, non pas au premier chef pour la perte de capital - elle peut être négligeable - mais pour avoir perdu la face. Cela peut être un facteur important dans la pression exercée par Ies marchands sur les autorités pour supprimer Ies voleurs, e dans leurs enrôlements de PJ pour de; sommes qui excèdent la valeur de marchandises volées !

Guerre

Les marchands haïssent et craignent les voleurs. Ils vont jusqu'à certaine extrémités pour protéger leur propriété, et de nombreuses personnes apte au combat obtiennent un travail e tant que gardiens de nuit. Même dE entrepôts ordinaires ont des pièges, de nombreuses cachettes, des murs sûrs et ainsi de suite, certains possédant même des pièges magiques en plus. Les marchands ont souvent des gardes du corps, et ils ne verseront aucune somme pour leur protection. Ils peuvent même se grouper pour former une "police d'assurance" mutuelle afin de s'aider les uns les autres. Les marchands exercent toute leur influence politique pour amener les autorités à supprimer les voleurs. Même le larcin à petite échelle mènera l'offenseur devant la justice la plus sévère auprès de laquelle l'avocat du marchand pourra plaider. Dans ces circonstances, la guilde des voleurs peut réagir de plusieurs manières. Elle peut se tourner vers d'autres formes de crime. Elle peut faire appel à une aide importée pour faire craquer les marchands (plus de sicaires pour le racket de protection, plus de voleurs pour des vols audacieux, recrutés dans une guilde amie d'une ville voisine). Elle peut utiliser des méthodes comme les enlèvements et le chantage pour se retrouver en position de force. Une guilde réellement puissante "déclarera" effectivement la guerre aux marchands si elle pense que forcer quelques uns d'entre eux à payer entraînera les autres à donner également. De nombreuses options existent. La situation est une réelle lutte de volontés, et la vie d'un voleur sera dangereuse - mais jamais ennuyeuse.

Opposition

La situation est quelque peu similaire à la situation décrite ci-dessus, mais les marchands n'iront pas jusqu'à de telles extrémités pour se protéger ou .chasser les voleurs de leurs affaires. Ils n'aiment pas les voleurs, ils ne les acceptent pas comme élément de la société ou comme mal tolérable, mais ils ne vont pas non plus couler à cause d'eux. De tels marchands résistent assez fermement à toute tentative de coercition ou de chantage, et usent de leur influence avec les pouvoirs en place pour rester en vie malgré les voleurs.

Statu quo

C'est une situation relativement courante. Les marchands n'aiment pas les voleurs, mais ils sont quelque peu fatalistes à leur sujet. Un fort élément de pragmatisme influence leurs attitudes. S'ils perdent moins en payant une protection qu'en subissant la criminalité qu'ils auraient sinon connue, ils paieront. Il s'agit d'une différence majeure avec une situation d'opposition, où les marchands subissent en fait des pertes supplémentaires plutôt que d'être de connivence avec les voleurs. Un marchand dans cette situation fera tout ce qu il peut pour ne pas avoir de problème. A moins que la criminalité ne devienne trop incontrôlée, ils ne prendront pas les armes, et paieront les voleurs, ou accepteront un certain niveau de vol, selon les cas.

Soumission

C'est un cas rare. Ici, les marchands sont terrorisés. La coercition est reine ; les marchands payent une bonne somme d'argent pour éviter d'être pillés ou de voir leurs maisons incendiées. Leurs profits peuvent être quasiment entièrement avalés ainsi. La loi est d'une pauvre aide, en général car elle est corrompue, ou peut-être en raison de son inefficacité. Les voleurs auront de nombreux espions dans le milieu des marchands. Il s'agit d'une situation instable ; elle ne peut pas persister longtemps. Soit la vie commerciale de la société chute de son côté, soit le tableau change-souvent vers la situation d'infiltration décrite ci-dessous.

Infiltration

Dans ce cas, les voleurs ont tant de liens avec les marchands qu'ils commencent en fait à être impliqués directement dans le commerce. Cela intervient souvent comme une évolution naturelle à partir d'une relation de statu quo ou de soumission. Les voleurs commencent à devenir des marchands. Ils peuvent avoir été des espions dans des emplois marchands auparavant, ils peuvent s'emparer des affaires de commerçants qu'ils ont menés à la faillite, ou ils peuvent rentrer dans des marchés s'adaptant à leurs talents (p. ex. serruriers, lapidaires, changeurs, prêteurs sur gages, etc.). Cette situation a plusieurs attraits pour le voleur. Tout d'abord, elle peut produire un revenu supplémentaire. Ensuite, l'affaire peut être la simple exploitation d'un talent ou d'une compétence que le voleur possédait déjà. Elle peut de plus lui procurer une bonne couverture. Enfin, il peut y avoir un ou deux

motifs plus inavouables ("Ah, monsieur veut une serrure absolument à l'épreuve des voleurs ! J'ai justement la chose...") ; pourquoi un serrurier n'aurait-il pas les meilleurs outils de crochetage de la ville, quand il est appréhendé par des agents en bas d'une allée la nuit ? Dans des cas les plus extrêmes, les voleurs peuvent en fait en venir à dominer la vie commerciale ou du moins y jouer un rôle majeur. Le crime organisé devient une grosse affaire. Les voleurs peuvent même devenir des personnages importants de la société et avoir un pouvoir politique. La Cité de Greyhawk en est un exemple notable.

Complexe/mixte

Des exemples de relations compliquées ou tendues de nature conflictuelles peuvent facilement de nouveau être développés par le MD à partir des exemples ci-dessus. Un groupe de marchands pourrait être en train d'essayer d'éliminer désespérément la criminalité, tandis qu'une deuxième faction plaide pour amadouer les voleurs et les payer. Cela conduit à une fracture majeure, avec les marchands à principes accusant les pragmatiques de collusion avec le crime. Les insultes commencent à voler, puis quelques poings, ensuite l'entrepôt de quelqu'un subit un petit incendie... Impliquer les PJ dans ce qui va vite devenir un conflit triangulaire (deux groupes de marchands se prenant à la gorge avec les voleurs glanant avec plaisir sur les dépouilles de tous ceux qu'ils peuvent attraper) mène à des possibilités infinies d'aventures.

Les voleurs et les autres guildes

Deux guildes sont importantes ici les assassins et les mendiants. Elles sont traitées séparément ainsi que les bardes. Toutes les autres guildes sont traitées collectivement ci-dessous.

Les guildes professionnelles

Ce sont les myriades de guildes de lapidaires, de barbiers et dentistes, de bouchers et de boulangers, et ainsi de suite. Les voleurs n'auront pas de relation notable avec nombre d'entre elles, mais il y a une ou deux exceptions. Les prêteurs sur gages sont une couverture possible manifeste pour les voleurs et les receleurs, ainsi que les changeurs (avec leurs coffres-forts et les choses du même genre). Les voleurs peuvent ainsi coopérer avec nombre d'entre eux et minimiser les vols des autres ! Les guildes qui prennent de jeunes apprentis peuvent recevoir de petites sommes pour repasser aux voleurs les plus jeunes semblant hautement habiles et capables de se développer en voleurs, avec un entraînement adapté. Dans des cas particuliers (p. ex. des voleurs alliés avec un trafiquant maritime), d'autres alliances (p. ex. avec la guilde des marins) peuvent être notables. S'il y a des alliances inhabituelles (ou des oppositions) voleurs-artisans, le MD devrait en décider individuellement ; elles auront besoin de raisons rationnelles, qui devraient être expliquées et notées !

Guildes d'aventuriers

Dans certains cas, il peut y avoir une raison inhabituelle pour laquelle des voleurs sont fortement opposés (ou alliés) à une guilde d'aventuriers (comprenant des temples, etc.) dans une cité. L'exemple le plus remarquable est une alliance cordiale avec des clercs d'une divinité favorisant les voleurs (p. ex. Erevan Ileser pour les demielfes, ou Olidamarra sur Oerth ; ou Mask sur Féérune). Si un certain type particulier de voleur multi-classé est commun dans la cité pour une raison quelconque, il y a aura alors une tendance manifeste pour qu existent des liens plus étroits entre les deux guildes correspondantes que normalement. Si, par exemple, les voleurs magiciens sont courants, alors la Guilde des Mages aura un intérêt certain dans les activités des voleurs. Dans de telles conditions, les mages n'attireront probablement l'attention indésirable des voleurs aux doigts de fée (peu de voleurs sensés tentent de voler des mages de toute manière). Mais d'autres possibilités existent. Considérez une cité frontalière en pleine éclosion, qui est proche de collines et de forêts sauvages aux ressources abondantes. Des fourrures, de l'or des prospecteurs, de la viande des animaux chassés, même quelques gemmes d'une petite mine, tout cela se déverse dans la cité, qui devient plus riche et attire de nombreux nouveaux habitants. Malheureusement, elle attire des humanoïdes et des bandits (menaces externes) ainsi que de nombreux sicaires, coupe-jarrets et voleurs mauvais (par opposition aux voleurs indigènes d'alignement neutre). Les dirigeants de la cité commencent à avoir peur... Une alliance se noue pour défendre la cité par la discrétion et la ruse. Les rôdeurs patrouillent la campagne éloignée pour avertir à l'avance des humanoïdes et des bandits maraudant. A l'intérieur de la cité, les voleurs utilisent leurs talents pour informer les pouvoirs en place des gens indésirables qui viennent de l'extérieur, des voleurs et des sicaires qui conspirent, et ainsi de suite (et peuvent traiter eux-mêmes avec quelques uns d'entre eux). Les bandits en dehors de la ville y ont des espions ; les voleurs en informent les rôdeurs, et leur passent des messages interceptés. Les voleurs vendent un bouclier magique (qu'ils ne peu vent pas utiliser) obtenu auprès d'un des sicaires avec lesquels ils ont traité, aux rôdeurs (qui peuvent l'utiliser). Les rôdeurs leur donnent en retour une épée courte magique qu'ils ont prise à un chef hobgobelin. Des

voleurs et des rôdeurs demi-elfes boivent ensemble un verre dans une taverne elfe, partageant les dernière blagues sur les nains. Les deux groupes économisent ensuite de l'argent en faisant en commun un achat en gros d'armures en cuir, et ainsi de suite... Avoir une alliance inhabituelle et inattendue relève n'importe quelle aventure locale. Cela vaut bien le temps mis par un MD pour concevoir une telle toile de fond, rendant une cité ou une ville inhabituelle et particulièrement mémorable.

Voleurs et assassins

Les assassins ne constituent pas une classe de personnage distincte (dans les règles de la 2ème édition d'AD&D®). Ce sont simplement des gens qui sont terriblement bons dans l'élimination d'autres personnes. Mais les talents d'un voleur sont appréciables dans ce domaine. Ils se situent au-dessus de tous les talents naturelles des autres classes, car ils ont pour objet la discrétion et la furtivité. De nombreux assassins seront des voleurs, des voleurs multi-classés, ou des personnages qui ont commencé leur vie d'aventurier en tant que voleurs, puis qui ont changé pour une autre classe de personnage. Le profil d'assassin qui se trouve plus haut dans ce volume ajoute des détails à cette affinité naturelle. Allons plus loin. Le voleur multi-classé est probablement l'option la plus forte pour les assassins. Combiner les talents du voleur avec des sorts comme invisibilité, saut, déblocage, lévitation, corde enchantée et sommeil, simplement en considérant quelques sorts de niveau faible, rend un assassin puissant. Le guerrier/magicien/voleur a tous ces avantages bien sûr, ainsi que des points de vie supplémentaires en bonus. C'est donc un choix particulièrement attractif malgré la lenteur de la progression. Etant donné que nombre d'assassins ont donc des chances d'être des voleurs, un lien assez fort existera toujours entre les deux guildes. Des relations fraîches sont possibles si les voleurs sont devenus respectables (devenant des marchands eux-mêmes, etc.) ou si les assassins sont particulièrement mauvais, des types impitoyables dirigés par un maître de guilde vraiment atroce. Mais ce n'est pas habituel, les deux guildes ayant au moins des relations modérément amicales. Les guildes peuvent coopérer de diverses manières, des informations peuvent vraisemblablement être échangées entre les deux guildes, les anciens se réunir occasionnellement pour fraterniser et discuter des projets à venir, les voleurs payés pour faire un travail préparatoire d'espionnage pour un assassin projetant un meurtre, des apprentis d'une guilde être échangés pour des travaux qui semblent mieux convenir à l'autre.

Les voleurs et les mendiants

Les mendiants peuvent être d'excellents espions. Leur présence partout, sauf dans les quartiers les plus riches des villes et des cités ne se remarquera pas, si tant est même qu'ils soient vus. Les mendiants exercent leur commerce partout, et certains d'entre eux peuvent juste dormir sous les effets de la boisson. Si l'un d'entre eux est couché contre des emballages à côté d'un entrepôt, qu'est-ce que cela peut faire ? De toute façon, personne ne veut les approcher de trop près. Ils sont vecteur d'une gamme déplaisante de maladies contagieuses, et les approcher est une invitation gratuite à l'invasion des poux - et ce n'est qu un début. De plus, les mendiants sont bien sûr inoffensifs (dans le sens où ils sont trop faibles, idiots, ivres, etc., pour causer un tort quelconque à quiconque). Pour toutes ces raisons, les mendiants bien entraînés sont une vraie bénédiction pour le voleur entreprenant. Ils peuvent s'introduire et passer inaperçus dans des endroits où d'autres personnes pourraient paraître suspectes, et ils n'ont pas grand chose d'autre à faire qu'ouvrir l'oeil, pour connaître simplement les personnes qui ont traîné autour du lieu où un voleur a l'intention de faire un cambriolage. Après ce travail, les mendiants reconnaissants peuvent se voir donner un petit pourcentage de la prise. La mendicité peut même être semi professionnelle, en particulier dans les grandes villes. Les mendiants les plus importants contrôlent des parcelles lucratives du territoire, où ils savent que les aumônes sont les plus importantes. Des personnes capables et robustes, sans leur intelligence réduite par la maladie et l'ivresse, peuvent se faire passer pour des mendiants, vivant mieux (dans une ville riche) que par des moyens honnêtes (c.-à-d. comme ouvrier agricole). De tels gens feront d'excellents espions. Une guilde de mendiants n'est en aucun cas impensable dans de nombreux environnements urbains. De plus, comme les enfants peuvent faire des mendiants très attractifs quand ils vous regardent d'un air expressif de leurs petits yeux tristes et mendient une pièce pour un pauvre orphelin, une telle guilde trouvera et formera de tels vauriens. Les plus talentueux (habiles et/ou intelligents) peuvent être vendus à une guilde de voleurs, moyennant paiement, pour devenir des apprentis voleurs.

Les voleurs et les bardes

Bien que les voleurs et les bardes soient des roublards, ils n'ont pas besoin de relations étendues. Si les collèges de bardes forment ceux-ci dans certains talents des roublards que les voleurs possèdent également, il faut considéré vraiment cela comme faisant partie de l'étendue des talents de touche-à-tout que possède le barde. Les bardes ne pensent pas comme les voleurs et ne se comportent pas comme eux. Ce qui se rapproche le plus d'un

contact direct entre ces deux groupes existe peut-être quand un barde neutre mauvais devient un assassin et que la guilde des assassins a de bons rapports avec la guilde des voleurs !

Les maîtres de guilde et les structures de la Guilde

La manière dont une guilde de voleurs est organisée et dirigée, est essentielle pour le succès des voleurs dans n'importe quelle ville ou cité. En général, sauf s'il existe au moins un certain sens de l'honneur entre les voleurs, la vie sera très dure pour eux !

Organisations de la guilde

Cinq modèles de base sont présentés ici. Ils seront utilisés au niveau de la conception de la guilde par la suite. Ils ne sont pas exhaustifs et certains se recoupent clairement avec d'autres. Mais ces modèles sont peut-être les plus communs, et tout MD peut les développer pour agrémenter ses campagnes. Le nombre d'opérateurs indépendants en activité, non-membres de la guilde, est un facteur qui n'est pas considéré ici, mais qui sera traité dans la conception de la guilde. Cela affectera la puissance de la guilde mais pas énormément son type d'organisation. La manière dont une guilde est réellement dirigée sera traitée juste après cette section, mais pour le moment nous supposerons que toutes les guildes sont dirigées par un maître de guilde. Cela ne sera pas toujours le cas, mais le fait d'utiliser cette convention évitera un certain nombre de répétitions ennuyeuses.

Centralisme

C'est une guilde fortement organisée où tous les membres ont une grande loyauté primaire envers le maître de la guilde. La loyauté est une chose très importante. Le maître de la guilde est généralement un personnage puissant et dominateur, et la maison de la guilde est le lieu principal de rencontre. Les voleurs de cette guilde travailleront avec un niveau notable de coordination.

Cohésion

De nouveau il s'agit d'une organisation et d'une autorité relativement forte et centrale. La guilde est un corps uni et ses lois sont acceptées volontiers par tous. Cependant, il y a une place pour une certaine "latitude locale". Cela peut être des anciens en-dessous du maître de la guilde, pouvant prendre quelques décisions importantes concernant les affaires qui sont sur leur territoire (leur quartier de la ville, etc.) ou d'une restriction délibérée par la direction centrale de l'utilisation de son autorité dans certains cas, et ainsi de suite.

Fractionnement

Dans ce cas il y a toujours une guilde centrale. Mais des individualités au sein de la guilde se sont partagés le pouvoir dans des proportions importantes. Les leaders locaux peuvent insister pour obtenir une discrétion quasi absolue pour faire ce qu ils veulent dans leurs quartiers, tant qu ils acceptent de ne pas empiéter sur les territoires des autres chefs locaux. Les luttes de pouvoir à l'intérieur de la guilde seront monnaie courante dans de telles circonstances.

Opposition

La guilde a implosé en raison de tensions internes, et donc, plusieurs guildes concurrentes peuvent exister dans une même ville ou cité. Cela s'est produit en raison de la faiblesse du maître de la guilde, de l'ambition de jeunes fortes têtes ayant fait sécession, ou de nombreuses autres raisons particulières (p. ex. inimitié raciale entre une guilde de nains et une guilde d'elfes et de demi-elfes dans la même ville). Les relations entre les différentes sous-guildes peuvent varier considérablement. S'il reste toujours la structure d'une guilde centrale, alors les différentes guildes peuvent toujours être en assez bons termes. Mais, à l'opposé, les tensions et les oppositions peuvent dégénérer en bagarres de rue ou assauts des gangs. S'il y a, en effet, plusieurs guildes, le MD devra alors déterminer l'organisation et le gouvernement de chacune séparément.

Anarchie

Il n'y a aucune organisation de guilde digne de ce nom bien qu'il puisse exister des restes d'une guilde jadis puissante ou peut-être une guilde jeune qui se développe lentement. Mais, une grande majorité des voleurs travaille comme des individus incontrôlés. Cela peut conduire à une situation où les loups se mangent entre eux

avec beaucoup d'attaques sournoises, au propre comme au figuré. Mais il est également possible que les voleurs s'en tirent en passant des accords individuels, s'aidant les uns les autres comme et quand ils en éprouvent le besoin (cela est possible dans une société bonne et chaotique et ayant une guilde anarchique, par exemple). L'anarchie n'exclut pas l'intérêt individuel éclairé et la coopération ; elle tend simplement à les écarter sous une forme systématique et organisée.

Complexe/mixte

Comme d'habitude; cela traite d'un éventail d'options. Cela peut être une organisation de façade, à laquelle préside en coulisses une autre assez différente. Il peut sembler que l'anarchie règne parmi les voleurs de la ville, alors que beaucoup sont secrètement organisés en coulisses. Ou bien, une guilde peut paraître de type centraliste, alors qu'en fait les chefs locaux se cachent la plupart de leurs activités, la guilde étant en réalité fractionnée. Une situation complexe pourrait avoir lieu, selon laquelle la guilde serait à première vue considérée comme centraliste, puis fractionnée (comme ci-dessus) et ensuite comme étant un petit peu des deux (une paire des chefs locaux les plus puissants sera secrètement alliée pour se tailler un territoire plus grand tandis que les autres chefs seront divisés) une option très complexe. Voilà d'amples possibilités pour les MD voulant développer des intrigues et des énigmes imbriquées !

Les chefs des guildes

La manière dont une guilde est organisée influencera clairement son organisation (et vice-versa). Cela est pris en compte dans les règles de conception et de développement des guildes. A ce stade, nous considérons simplement les types de direction les plus courants, qui de nouveau peuvent être développés par le MD comme il le désire.

Maître de la guilde

C'est de loin la forme la plus commune de gouvernement le chef unique. Son mode de gouvernement peut varier considérablement, bien entendu. II peut être un tyran sévère et rude, régnant par la force et la crainte. Il peut être également un despote gentil, un dirigeant ferme mais sage. Il peut aussi être faible, plaintif mais sympathique - plutôt inefficace, ayant perdu son ancienne force et son audace, mais étant assez intelligent pour éliminer les jeunes prétendants à son pouvoir quand il les voit préparer une tentative de coup d'état. Les différents types de gouvernements seront traités juste après cette section.

Le conseil

La guilde est dirigée par un groupe d'individus généralement restreint, qui agit comme conclave central, praesidium, conseil de direction ou sous n'importe quel autre nom. C'est souvent l'équivalent d'un gouvernement de type oligarchique-une élite qui s'auto perpétue, décidant des remplacements dans les rangs des anciens comme et quand cela est nécessaire pour maintenir ou accroître son nombre.

Démocratie

Il s'agit plutôt d'une forme inhabituelle. Les dirigeants de la guilde sont élus par ses membres. Cela ne veut pas dire que ces dirigeants soient mous, ou qu ils aient peur d'utiliser leurs pouvoirs durement et fermement quand cela est nécessaire (imaginez un dirigeant élu pour un mandat de 10 ans, par exemple !). Les "élections" peuvent être une source notable de corruption, de subordination, d'arrangements, et de truquage des votes de toutes sortes. Les MD sournois peuvent imaginer des dizaines de manière d'entraîner les PJ dans ce genre de scandales et d'escroqueries qu'une telle situation peut entraîner.

Sans chef

C'est la plupart du temps une situation temporaire, quand le maître de la guilde vient juste de mourir, que le conseil des lois vient d'être suspendu ou autre. Mais, cela peut également être un état permanent dans certaines guildes. Ici, la guilde assurera uniquement quelques unes des fonctions habituelles, et jouera principalement le rôle de ressource matérielle. Ainsi, la maison de la guilde sera un endroit où trouver un entraîneur, acheter du matériel et bavarder avec les compagnons. Les cotisations de la guilde ne seront pas excessives et elles seront payées pour des raisons pragmatiques. Mais la régulation de l'activité des voleurs sera minimale ou non-existante. Une guilde sans chef est prête pour un coup d'état, bien sûr, et c'est encore une bonne option pour le MD !

Complexe/mixte

Dans ce contexte, cela signifie une certaine forme de lutte de pouvoirs dans la plupart des cas. Un maître de guilde peut être menacé par un ultimatum lancé par de puissants anciens de la guilde - accepter un conseil de direction ou autre. De même, un voleur ambitieux et intelligent peut essayer de s'emparer d'une guilde démocratique et de s'installer lui-même comme chef indiscutable.

Spécial

Le(s) chef(s) de la guilde étant d'une importance capitale, de nombreux MD devront se préparer à fournir un effort supplémentaire pour le(s) concevoir d'une manière assez approfondie. Pour ceux qui ne veulent pas s'en soucier, les "archétypes" (infra) peuvent être utilisés pour les maîtres de guilde. Pour les plus travailleurs, pourquoi choisir l'option courante (disons) d'un maître de guilde humain ou demi-elfe avec les habituels talents élevés et les objets magiques appropriés, ou du vieux nain grincheux avec son armure de cuir puante, secrètement chef des voleurs ? La conception d'une guilde comprend de telles possibilités raciales naturelles, mais il y a d'autres choix plus exotiques. Le MD considérera toujours ces cas à part, mais quelques exemples ne seront pas de trop - ils peuvent être utilisés avec ou sans développement de la part du MD, ou utilisés comme stimulants à son imagination.

Dragon : Un dragon fait un excellent maître de guilde. Certains peuvent se métamorphoser en humain (demi-elfe, etc.) par une faculté naturelle, d'autres peuvent utiliser le sort de métamorphose, et d'autres peuvent avoir un objet magique leur permettant ce changement d'apparence. Les dragons sont vaniteux et adorent les trésors, donc quoi de plus naturel qu'un groupe de jeunes voleurs ramenant des trésors au "maître de guilde" comme dîme ? Le maître de guilde peut également, bien entendu, avoir de nombreux serviteurs sous l'emprise de sorts de charme.

Créatures des Profondeurs : Les drow et les illithids sont les meilleurs candidats. Leur apparence peut être masquée par un sort d'illusion, l'utilisation d'un masque (imaginer des voleurs lors d'une assemblée portant un masque et un capuchon pour protéger leur identité - un dispositif de précaution très sensé), un chapeau de déguisement, etc. Le maître de guilde pourrait vouloir s'enrichir, avoir plus de pouvoir et plus d'informations, tout cela dans un but néfaste, auquel les PJ voudront s'opposer. Combattre un tel maître de guilde (ou même un conseil de direction) est une excellente introduction aux créatures des Profondeurs, un plaisir qu aucun joueur ne devrait se voir refuser.

Créatures d'outre plan : Les habitants des plans maléfiques font d'excellents maîtres de guilde. Ils aiment le pouvoir, avoir des informations, et ils ne sont pas complètement indifférents à l'argent. De plus, ils disposent de beaucoup de temps pour se consacrer le rôle de maître de guilde. Leurs pouvoirs de déguisement et de dissimulation leur facilitent le maintien dé leur forme humanoïde.

Monstres intelligents : Avoir un troll comme maître de guilde est une chose peu probable. Mais, que pensez vous d'un tyrannoeil, d'un efrit, d'un rakshasa (un choix particulièrement bon; d'un dragon fée utilisant ses nombreux pouvoirs ? Il y a de nombreuses possibilités ! Si le MD choisit un dirigeant particulier pour la guilde, il doit se poser plusieurs questions :
* Peut-il passer pour un membre d'une race normale ? Cela sera généralement important pour conserver 1a loyauté des membres de la guilde. Un sort, un objet magique, un pouvoir innée ou une raison valable pour sa retraite sera nécessaire.
* Comment la créature est-elle parvenue au sommet ? Elle doit posséder des talents de voleur, ou être capable de simuler (avec des sorts, des objets magiques comme des gantelets de dextérité etc.), si cela lui a permis de franchir toutes les étapes. Elle doit sinon être capable de remplacer quelqu'un ayant un rang élevé dans la guilde (par biais d'un assassinat, etc.).
* Pourquoi cette créature veut-elle devenir maître de la guilde ? Les raisons en sont évidemment l'argent (la donne), l'information (rapports des voleurs espions), le pouvoir et le divertissement (un dragon fée ou un habitant maléfique des plans ayant quelques décennies à tuer), etc.

Si le MD s'est préparé à répondre à ce genre de problèmes, alors un dirigeant spécial peut être très amusant.

Direction de la guilde

Il est vital de connaître le style de direction que va imposer le maître de la guilde à celle-ci. Cette section traite différents types de direction et peut s'appliquer à des guildes dirigées d'une manière différente (conseils, etc.).

Forte/Faible

C'est une distinction évidente. Un maître de guilde peut être puissant et autoritaire, ses ordres et édits étant obéis (volontairement ou autrement), ou il peut être faible, ses décisions étant de plus en plus critiquées par ses subalternes. Des facteurs comme le Charisme, le niveau d'expérience, les exploits notables, l'âge ou autre, affecteront la force perçue du maître de la guilde. Mais, le plus important est probablement la perception globale de la force qu'il possède en lui.

Cruelle/juste

C'est de la plus haute importance dans la guilde. Le maître de guilde peut être cruel, infligeant des punitions sévères (et quelques fois arbitraire) pour des infractions aux lois de la guilde. Il peut punir très sévèrement tout signe d'ambition chez les jeunes voleurs. Un maître cruel dirige la guilde par la peur de ce qu'il fait - ce qui est tout à fait différent d'un maître de guilde puissant qui gouverne en partie par la peur de ce qu'il pourrait faire en cas d'opposition. Un maître de guilde juste se situe à l'opposé, sans être faible pour autant. En fait, il est connu pour agir rapidement et de manière décisive pour s'opposer à ses ennemis de l'intérieur, et faire respecter les lois et décisions importantes de la guilde. Mais, ses punitions sont considérées comme justes et justifiées ("Il est dur mais juste."). Bien que le contraire de cruel devrait être, au sens strict, "clément", les chics types ne deviennent pas maître de guilde.

Despotique/Populiste

C'est un terme un peu pompeux pour une simple dichotomie. Un maître de guilde despotique est celui qui décide seul des lois, des punitions, de la politique et des affaires importantes de la guilde. Il ne consulte pas (beaucoup) les autres et s'il écoute un conseil de ses cadets, il n'en prend pas note - il écoute, mais il n'y prête pas attention. Mais cela ne veut pas dire qu'il soit un tyran, ni qu'il soit cruel ou même nécessairement fort (un despote faible rencontre cependant de gros problèmes). Cela veut simplement dire qu'il pense savoir mieux que les autres quoi faire, mais cela n'implique pas nécessairement la cruauté ou la faiblesse. Il peut être très intelligent, sage et voir très loin. De même, le fait simplement qu il soit un despote, ne signifie pas que les membres de la guilde n'apprécient pas cette situation - un maître vraiment intelligent gagnera la confiance des membres de la guilde par sa sagesse et la manière dont ses décisions bénéficient clairement à la guilde. Un maître de guilde populiste est celui qui fera certains efforts pour écouter toutes les opinions (ou la plupart) au sein de la guilde. Il est prêt à écouter les conseils et peut déléguer une partie de son autorité ou de son pouvoir de décision à d'autres membres de la guilde. De nouveau, cela ne le rend pas nécessairement populaire. Un problème fréquent que rencontre un maître populiste réside dans le fait qu'il sera considéré comme faible, en particulier si les affaires de la guilde ne sont pas en , bon ordre. Il peut ainsi laisser la porte ouverte à des attaques sournoises (assez littéralement). Ces différents types de direction de maître de guilde peuvent être combinés pour générer des styles particuliers, comme des forts-cruels- despotiques et (à l'autre extrême) des faibles justes -populistes, et autres. Les associer devrait être assez simple pour le MD, mais l'exemple développé de la Guilde de Mallain (p XX) explique comment combiner ces différents éléments dans une image globale d'un type de direction d'un maître de guilde.

Concevoir une guilde de voleurs

Introduction

Cette section traite de la conception d'une guilde de voleurs. Alors que vous mettez au point les détails de votre propre guilde, vous souhaiterez les écrire pour vous y référer pendant le jeu. A la suite des détails sur le système, un exemple concret est donné pour montrer comment bâtir une guilde bien détaillée, avec son atmosphère, à partir du squelette brut obtenu par les tables. Cette section n'est pas faite que pour le MD. Il peut demander aux joueurs de faire un certain nombre de choses pour lui ! Un joueur peut effectuer les tirages d'une guilde pour le MD afin que celui-ci l'utilise dans un autre cadre ou dans une quelconque cité lointaine (que les PJ visiteront plus tard après que le MD ait quelque peu modifié leurs tirages !). Un MD peut également permettre à un joueur d'effectuer les tirages correspondant aux détails de la guilde où son PJ est sur le point de prendre le pouvoir en tant que maître - s'il fait assez confiance au joueur ! Il y a également ensuite une section spéciale consacrée aux PJ maîtres de guilde.

Utiliser les tableaux

Il y a beaucoup de tableaux sur les pages suivantes. Ils ne devraient pas être trop intimidants ; le système est détaillé, mais point trop compliqué. Les tableaux qui suivent peuvent s'utiliser de plusieurs manières. Le tirage aléatoire des dés est au point et ne donnera pas de combinaisons de résultats absurdes. Des résultats mal assortis peuvent parfois apparaître mais ils peuvent être un stimulant à la créativité du MD et générer les guildes des plus intéressantes ! Le MD peut également ignorer des résultats et les choisir délibérément sur les tableaux en sentant ceux qui conviennent à sa campagne. Comme nous l'avons dit, le système qui suit est détaillé. C'est pour les MD qui aiment les détails nombreux ! Pour les autres, la meilleure chose à faire est peut-être de combiner les jets des dés et une approche conceptuelle délibérée ; utiliser les jets de dés et altérer un ou deux résultats quand le MD veut une combinaison particulière ou qu'il veut en étoffer la consistance. Sinon ne vous souciez d'aucun jet de dé ! De plus certaines sections pour la conception n'utilisent pas de tableau. En dernier lieu, la plupart des tableaux ont des modificateurs suggérés pour les jets de d20. L'attitude de la loi est, par exemple, déterminée par un d20 qui est modifié par l'alignement social (plus hostile pour les sociétés loyales, etc.). Il est à peu près impossible de dresser la liste de tous les modificateurs possibles pour chacun des tableaux. Cela prendrait beaucoup de place et aucun système ne peut tous les prévoir de toute manière, donc seuls les principaux ont été indiqués dans chaque cas. Le MD peut facilement en ajouter plusieurs s'il le juge nécessaire , afin de refléter des circonstances spéciales.

Ce qui n'est pas traité

Certains détails caractéristiques de la guilde ne sont pas traités ici. Tout serment de fidélité que le voleur doit prononcer, les règles et la constitution (s'il y en a une) exactes de la guilde ne sont pas, par exemple, traités ici. Si un MD veut ce type de profondeur dans les détails, il les écrira sûrement pour son propre usage. Rares également sont les références faites aux profils, compétences ou objets magiques introduits dans ce livre. Ceci est délibéré, afin de permettre aux MD, souhaitant être prudents dans l'introduction de ces nouveaux éléments, de pouvoir utiliser quand même le système de conception. En résumé, tout ce qui est vraiment important et dont vous avez besoin se trouve ici, et pour tous les frissons que vous voulez ajouter - allez-y !

Environnement de la guilde

Nous avons besoin en premier lieu d'établir le contexte de la guilde. De tels détails comme la taille de la guilde, sa direction ou autres, seront affectés par des facteurs sociaux, par l'alignement, etc. De ce fait, ce contexte est développé en premier. De cette manière, les jets de dés suivants concernant les aspects de la guilde peuvent être ajustés par des modificateurs liés au contexte déterminé préalablement. Nombre des tableaux suivants renverront à des éléments de contexte déjà détaillés dans la section précédente, aussi le MD saura ce que signifient les intitulés abrégés. Cela aide manifestement le MD dans son procédé de sélection si les dés ne sont pas utilisés.

Alignement social

C'est une étape optionnelle. Dans certaines campagnes, les communautés auront des alignement sociaux dominants définis. Parfois, si un alignement spécifique ne peut être établi, une tendance générale (par exemple vers le bien plutôt que vers le mal) peut être donnée. L'alignement social suivant les axes bien neutre mal et loyal neutre chaotique devrait être enregistré si le MD est content de le connaître. Si l'alignement est divisé, celui des dirigeants pourrait être utilisé pour les modificateurs ultérieurs aux jets de dés, mais le fait que le commun des mortels en diffère devrait être également noté.

Facteurs sociaux spéciaux

Cela comprend les divisions raciales, les persécutions religieuses des voleurs, les facteurs historiques particuliers, etc. Le MD devrait noter tous ceux qui sont importants. Bien que de tels facteurs soient toujours uniques, il n'y a aucun moyen ici d'y adapter le système. Le MD devra décider quelques modificateurs à certains jets de dé pour ces facteurs comme il l'entend !

La taille de la communauté

Le MD devra avoir une idée raisonnable sur le nombre de personnes qui . vivent dans la ville où la guilde des voleurs est établie. La plupart des livres de référence donnent de tels chiffres et si le MD a conçu sa propre campagne, il devra alors convenir d'un chiffre adapté. Pour les MD dans l'incertitude, seules les capitales en

Europe avaient, à l'époque médiévale, un total d'habitants à six chiffres et' de nombreux villages et hameaux avaient une population plus que réduite. Les villes principales prospères ont de l'ordre de 4.000 à 10.000 habitants environ, et les cités importantes de 20.000 à 60.000 habitants (selon le siècle de référence). Le MD n'a pas besoin d'être ultra-précis, mais la population influencera grandement le nombre de voleurs de la guilde, aussi doit-il en tenir compte.

La richesse de la communauté

Aucun chiffre absolu ri est donné ici car les différents MD travailleront sur des échelles absolument différentes - quelques campagnes sont pauvres, d'autres nagent presque dans l'or. Le tableau 7 utilise donc des divisions relatives de la richesse. Un simple jet de 1d20 sur ce tableau déterminera la richesse effective de la communauté où la guilde est située. Il y a de nombreux modificateurs à ce jet de dé, indiqués directement sous le tableau.

Tableau 7 : RICHESSE DE LA COMMUNAUTÉ OÙ SE TROUVE LA GUILDE DE VOLEURS

Jet de 1d20	Richesse relative de la communauté
1	Très pauvre (subsistance)*
2-5	Pauvre
6-9	Suffisant
10-14	Moyenne
15-17	Confortable
18-19	Aisée
20 et +	Riche

* Population maximale aux alentours de 1.000.

Modificateurs au jet :

Capitale : +5, jamais moins de Moyenne
Ville principale : +3
Port : +3
Sur une route de commerce majeure vers l'intérieur des terres : +2
Economie purement agricole : -2
Population de 500 ou moins : -1

Il faut en retenir que ce jet de dé n'indique pas en fait la richesse du citoyen moyen. Le jet indique la masse monétaire circulant et bonne à prendre (littéralement). Ainsi, dans un port, nombre de transactions s'effectuent, beaucoup d'argent change de mains, et le commerce (et les riches marchands) qui y transite rend, en effet, la ville plus riche que le revenu moyen le voudrait. Le niveau de richesse effectif est un autre facteur important pour déterminer combien de voleurs seront membres de la guilde de la ville. L'attitude de la loi C'est un facteur important qui affecte n'importe quelle guilde de voleurs. Lancez 1 d20 sur le tableau 8 pour déterminer l'attitude de la milice, du guet, des forces de police, etc. dans la cité où la guilde de voleurs est située. Les modificateurs à ce d20 sont données sous le tableau comme précédemment.

Tableau 8 : ATTITUDES LÉGALES

Jet de 1d20	Attitudes de la Loi
1-3	Persécution
4-7	Conflit
8-11	Opposition
12-13	Complexe/Mixte
14-17	Tolérance
18-20	Corruption

<u>Modificateurs au jet</u> :

Alignement social loyal : -2
Alignement social chaotique : +2
Alignement social bon : Retirez les 1 et les 20
Alignement social mauvais : -1

Relations avec les marchands

Elles auront également un effet léger sur le nombre de voleurs dans la guilde. Plus il est facile de soutirer les marchandises aux marchands, plus il y aura de sicaires aux doigts légers signant pour faire partie de l'organisation responsable de l'extorsion de leur or brillant ! Lancez un dé sur le tableau 9 pour déterminer les relations des voleurs avec les marchands.

Tableau 9 : ATTITUDES DES MARCHANDS

Jet de 1d20	Attitude dominante des marchands envers les voleurs
1-2	Guerre
3-6	Opposition
7-13	Statu quo
14-15	Complexe/Mixte
16	Soumission
17-19	Infiltration
20	Soumission

<u>Modificateurs au jet</u> :

Alignement social loyal : -2
Alignement social chaotique : +1
Société pauvre (ou pire) : -4
Société aisée : +1
Société riche : +2 (mais un jet de 1 signifie toujours la guerre !)
Loi tolérante envers les voleurs : +1
Loi corrompue : +2

Relations avec les autres guildes

Le tableau 10 est prévu pour les MD qui ont besoin de déterminer, quelle qat en soit la raison, les relations entre les voleurs et les guildes avec lesquelles ils ont le plus de chances de collaborer : assassins, mendiants et bardes. Il est fortement suggéré au MD que ces relations soient prescrites plutôt que d'être déterminées aux dés, mais s'il a besoin de développer une guilde et son environnement rapidement, un jet dé fera l'affaire. Un jet d'1d20 doit être fait séparément pour chaque guilde Un résultat "Hostilité" ne signifie pas des agressions ouvertes sauf si le MD souhaite une vendetta en cours comme ligne conductrice de son scénario ! Si une hostilité existe, par exemple, entre les voleurs et les assassins, il est très peu probable que cela explose en une guerre ouverte (sauf si, disons, un assassin a tué le maître de la guilde). Le terme "Indifférence" signifie que les groupes ont peu de relations. "Neutre" diffère en cela que les deux groupes ont plus de relations, peut-être pour des raisons pratiques, bien qu'il n'y ait ni d'affinité ni d'hostilité entre eux. Favorable signifie que les deux guildes s'entendent assez bien, mais qu elles ne se feront pas toujours trop confiance ! "Coopération" indique que les deux groupes ont de bonnes relations, qu'ils peuvent faire des plans ensemble et qu un bon niveau de confiance existe entre leurs membres. "Proche signifie que les deux guildes travailleront en étroite collaboration, échangeant des informations, s'aidant dans des tâches aux intérêts communs, avec l'une prête même à aider l'autre si elle est menacée ou attaquée (au moins jusqu'à ce que les corps commencent à tomber !)

Tableau 10 : VOLEURS ET AUTRES GUILDES

Relation de la guilde des voleurs avec			
Jet de 1d20	**Les Assassins**	**Les Mendiants**	**Les Bardes**
1-2	Hostilité	Hostilité	Hostilité
3-4	Indifférence	Hostilité	Indifférence
5-6	Indifférence	Indifférence	Indifférence
7-8	Indifférence	Neutre	Indifférence
9-10	Neutre	Neutre	Indifférence
11-12	Neutre	Favorable	Neutre
13-14	Neutre	Favorable	Neutre
15-16	Favorable	Coopération	Neutre
17-18	Favorable	Coopération	Neutre
19	Coopération	Proche	Favorable
20	Proche	Proche	Coopération

Modificateurs au jet :

Attitude persécutoire ou conflictuelle de la loi : +1 pour les assassins/mendiants
Alignement social bon : -2 pour les assassins, +1 pour les mendiants
Alignement social mauvais : +2 pour les assassins

Détails de la guilde

Ayant établi ces précisions sur l'environnement, passons au vif du sujet. La première chose cruciale à déterminer est le nombre de voleurs dans la ville ou cité où se trouve la guilde. Il n'est pas forcément égal à celui des membres de la guilde, mais déterminer le nombre de gentilshommes (ou de dames) aux doigts agiles dans la ville est une première étape nécessaire. Le tableau 11 n'emploie pas un d20. Il s'agit au lieu de cela d'une matrice sur laquelle le MD n'a besoin uniquement que de lire un chiffre. S'il connaît la population de la ville/cité et son niveau de richesse, une simple lecture donne la fourchette du nombre de voleurs. Après chaque formule indiquée dans une colonne, un chiffre entre parenthèses est donné -c'est une moyenne (arrondie) que le MD peut utiliser s'il n'a pas le temps de lancer les dés sur le tableau. Les totaux du tableau 11 ne sont pas , cumulatifs, sauf pour les populations de plus de 10.000 habitants (où le nombre correspondant à "par 5.000 en plus" ou un multiple, est ajouté à celui valable pour la ligne 5.001-10.000). On connaît maintenant le nombre de voleurs qu il y a dans la ville ou cité , mais combien font partie de la guilde ? Ceci dépend en grande partie de sa direction, qui doit être déterminé à présent.

Direction de la guilde

Un jet de dé sur le tableau 12 détermine la nature de la direction de la guilde. Le MD souhaitant la choisir, plutôt que de la déterminer aux dés, peut souhaiter jeter un oeil à la section suivante afin d'en connaître les effets avant de faire son choix.

Tableau 11 : VOLEURS DANS LES VILLES ET LES CITÉS

			Niveau économique				
Population	**Très pauvre**	**Pauvre**	**Suffisant**	**Moyen**	**Confortable**	**Aisée**	**Riche**
Jusqu'à 500	0	1d2-1 (1)	1d2-1 (1)	1d2-1 (1)	1d3-1 (1)	1d3-1	1d3
501-1000	1d2-1 (1)	1d3-1 (1)	1d3-1 (1)	1d3 (2)	1d3 (2)	1d4 (3)	1d4+1 (4)
1001-2000	n.a	1d3 (2)	1d4 (3)	1d3+1 (3)	1d4+1 (4)	1d3+2 (4)	1d4+1 (5)
2001-5000	n.a	1d4+1 (4)	1d6+1 (5)	1d6+2 (6)	1d6+3 (7)	1d8+3 (8)	2d6+2 (9)
5001-10000	n.a	1d6+2 (6)	1d10+2 (8)	2d6+2 (9)	2d8+2 (11)	2d10+2 (13)	4d6+2 (15)
Par 5000* en plus	n.a	1d4+1 (4)	1d6+1 (5)	1d6+2 (6)	1d6+3 (7)	1d8+3 (8)	2d6+2 (9)

* Ou fraction au-dessus de 2.000.

Modificateurs aux résultats obtenus. Ajoutez les pourcentages suivants aux résultats obtenus, en arrondissant à la moitié supérieure :

Alignement social chaotique : +10%
Attitude de la loi tolérante ou corrompue : +10%
Marchands infiltrés ou soumis : +10%

Tableau 12 : DIRECTION DE LA GUILDE

Jet de 1d20	**Direction de la guilde**
1-13	Maître de guilde
14	Complexe/Mixte
15	Démocratie
16-19	Conseil (1d3+2 membres)
20*	Retirez sur le tableau 13

* 20 naturel seulement (quels que soient les modificateurs).

Modificateurs au jet :

Alignement social loyal : -1
Alignement social chaotique : +2

Tableau 13 : DIRECTION DE GUILDE INHABITUELLE

Jet de 1d20	**Direction de la guilde**
1-2	Sans chef
3-8	Complexe/Mixte
9-10	Maître de guilde spécial (dragon, etc.)
11-12	Conseil spécial (drow camouflés, etc.)
13-20	Retirez sur le tableau 12 en ignorant tout résultat de 20

A ce stade, le MD peut également déterminer le style de direction adopté par le dirigeant. Le tableau 14 peut être utilisé dans tous les cas où la guilde a un maître ou un conseil de direction. Il n'est pas adapté pour les guildes démocratiques, où il n'y a pas vraiment de gouvernement. Pour le tableau 14, trois jets de d20 sont nécessaires. L'étape finale consiste à déterminer l'organisation de la guilde et cela se fait avec un seul jet de 1d20 sur le tableau 15. Quelques résultats de ce tableau demanderont une réflexion particulièrement attentive, car certains pourraient être curieux. Le MD, s'il le désire, peut ne pas en tenir compte.

Tableau 14 : STYLE DE DIRECTION

Jet de 1d20	**Fort/Faible**
1-5	Forte
6-12	Assez forte
13-17	Assez faible
18-20	Faible

Modificateurs au jet

-1 si l'alignement social est loyal
+1 si l'alignement social est chaotique
-1 si le niveau de richesses est pauvre ou suffisant

Jet de 1d20	Cruel/Juste
1-4	Cruelle
5-11	Assez cruelle
12-16	Assez juste
17-20	Juste

Modificateurs au jet

+1 si l'alignement social est loyal
-2 si l'alignement social est mauvais
+2 si l'alignement social est bon
-1 si le style de direction est faible

Jet de 1d20	Despotique/populiste
1-4	Despotique
5-11	Assez despotique
12-16	Assez populiste
17-20	Populiste

Modificateurs au jet de dé

-1 si l'alignement social est loyal
+2 si l'alignement social est chaotique
+1 si l'alignement social est bon
-1 si l'alignement social est mauvais
-1 si le style de direction est fort
-4 (-2) si le style de direction est cruel (assez cruel)

Tableau 15 : ORGANISATION DE LA GUILDE

Jet de 1d20	Organisation de la guilde
1-6	Centralisme
7-12	Cohésion
13	Complexe/mixte
14-17	Fractionnement
18-19	Opposition
20	Anarchie

Modificateurs au jet

-2 si l'alignement social est loyal
+1 si l'alignement social est chaotique
+2 (+1) si le style de direction est faible (assez faible)
-1 si le style de direction est fort
+2 si la guilde est sans chef

Un remaniement important de ce que le MD a déterminé pourrait être nécessaire si le résultat du dé indique une organisation de type opposition ou anarchie. L'opposition signifie qu'il y a des petites guildes en compétition (fractionnement indiquant l'existence de sous-guildes au sein de la guilde). L'anarchie signifie qu il ri y a plus de réelle guilde. L'exemple détaillé par la suite montre qu'une combinaison de résultats qui semble dans un premier temps curieuse (p. ex. direction par un maître unique) est en fait exploitable, bien que l'image d'ensemble qui en émerge puisse sembler étrange ! Certains résultats, cependant, peuvent demander un nouveau jet. Un cas notable est une structure d'opposition si les voleurs de la ville sont peu nombreux. Vous ne pouvez pas avoir une ribambelle de guildes en compétition avec seulement six voleurs en ville, par exemple (mais deux gangs très petits peuvent peut-être exister, après tout...). L'étape finale est de déterminer le nombre de voleurs de la ville ou cité étant en fait membres de la guilde.

Le pourcentage de base des voleurs de la ville appartenant à la guilde est de 75%. Les modificateurs suivants s'appliquent à ce nombre :

+10% si l'alignement social est loyal
-20% si l'alignement social est chaotique
+10% si l'attitude de la loi est persécutoire
+10% si les marchands sont corrompus ou infiltrés
+10%o (+5%) si la direction de la guilde est forte (assez forte)
-10%o (-5%) si la direction de la guilde est faible (assez faible)

Qu'en est-il des autres voleurs (en supposant qu il y en ait d'autres) ? Quelle est l'attitude de la guilde envers les voleurs indépendants restants ? Le tableau 16 la donne par un jet de dé, qui peut être également utilisé pour l'attitude de la guilde envers les étrangers rôdant sur son territoire. Ainsi, une guilde punitive envers les voleurs autochtones qui ne sont pas ses membres ("Rejoignez-nous ou nous vous coupons les mains) sera de même vraisemblablement hostile envers les étrangers.

Tableau 16 : ATTITUDES DE LA GUILDE ENVERS LES VOLEURS SANS GUILDE

Jet de 1d20	Attitude dominante
1-5	Hostilité et persécution
6-10	Hostilité
11-15	Neutralité
16-18	Coopération
19-20	Relation spéciale

Le mot "hostilité" signifie que les membres de la guilde avertiront clairement ceux qui ne sont pas membres et qui travaillent sur son territoire, qu ils ne sont pas les bienvenus. Ils pourraient malmener un contrevenant, lui envoyer des messages menaçants, lui jouer une farce déplaisante et à moitié pour rire, etc. Le message est : "Rejoignez-nous ou quittez la ville". Si on y joint la persécution, le contrevenant sera devant un choix plus radical : rejoindre ou mourir. La neutralité signifie que les membres de la guilde essayeront de persuader ceux qui n'en sont pas membres de la rejoindre, mais en insistant sur les bénéfices pour les personnes concernées plutôt que sur la ' menace. Un voleur indépendant déterminé sera laissé probablement tranquille par de tels voleurs, mais ils ne l'aideront certainement pas plus qu'ils n'auront un quelconque sentiment de camaraderie pour lui. La guilde ne vendra pas d'équipement et ri offrira pas d' entraînement au voleur indépendant, sauf à un prix exorbitant. Si une guilde est neutre vis-à-vis des voleurs étrangers, elle leur permettra peut-être de travailler sur son territoire, pourvu qu'il ne s'agisse que de petites opérations et qu'une taxe lui soit payée. La coopération suppose que les voleurs indépendants peuvent travailler avec les membres de la guilde, peut-être sur la base de cas spéciaux. La guilde peut adopter une attitude voulant que si ces personnes ne veulent pas la rejoindre, il vaut mieux être en bons termes avec elles. Mais l'équipement et l'entraînement seront à un prix élevé. Le terme de "relation spéciale" suppose un lien in habituellement étroit entre les membres de la guilde et des étrangers. L'exemple de la guilde des voleurs de Mallain montre comment cela peut être envisagé par le MD.

Niveaux d'expérience des voleurs

Le tableau 17 ci-dessous montre les fourchettes de niveau des voleurs en fonction de leur nombre dans la guilde. Les guildes les plus peuplées, qui sont en général toujours installées dans les villes ou cités importantes, ou dans les quartiers riches, sont celles qui attireront plus de voleurs expérimentés. Le tableau 17 doit s'utiliser de la manière suivante. Dans la colonne de gauche est donné le nombre de voleurs (c'est le nombre de voleurs se trouvant dans la ville et non uniquement dans la guilde). Les cinq colonnes suivantes donnent les jets de dé à faire pour les cinq voleurs ayant les plus hauts niveaux dans la ville. La colonne suivante indique les nombres et les niveaux des voleurs d'échelon intermédiaire au-dessus d'apprenti mais non membres de l'ordre des vétérans. Tous les voleurs restants seront des apprentis de premier niveau. Les vétérans devraient être considérés comme le sommet de la guilde. Le niveau obtenu le plus élevé sera le maître de la guilde (s'il y en a un), ou le voleur le plus puissant affilié à la guilde. Les autres vétérans peuvent servir à établir un conseil de direction (s'il y en a un) ou être employés dans des positions clés, comme trésorier, intendant, substitut du maître de guilde, maître de sous-guilde (pour un quartier de la ville) ou autre. Le nombre de vétérans peut légèrement augmenter (aux niveaux les plus faibles) pour des guildes vraiment importantes. Les voleurs indépendants auront un niveau équivalent à celui des membres d'échelon intermédiaire et en apprentissage. Si le MD veut des indépendants de niveau moyen à élevé, ils devraient être inscrits comme des PNJ individualisés et non comme résultat d'un jet de

dé quelconque ! Il est important de séparer à ce stade les membres de la guilde et les voleurs indépendants dans la liste que dresse le MD.

Tableau 17 : NIVEAUX D'EXPÉRIENCE DES VOLEURS

			Vétérans			
Nb. de Voleurs	**A**	**B**	**C**	**D**	**E**	**Echelons intermédiaires**
1-5*	1d3	1d2	1d2	-	-	n.a.
6-10	d4+1	d4	d4	-	-	2xd2
11-15	d4+2	d3+1	d3+1	d2+1	d2+1	3xd2
16-20	d4+3	d3+2	d3+2	d3+2	d2+2	2x(d2+1), 5xd2
21-25	d6+3	d4+2	d4+2	d4+1	d2+2	5xd3, 5xd2
26-30	d8+3	d6+3	d4+3	d4+2	d4+1	4x(d3+1), 4xd3, 6xd2
31-40	d6+5	d6+4	d4+4	d6+2	d4+2	4x(d4+1), 5x(d3+1), 8xd2
41-50	d6+6	d6+4	d6+4	d4+4	d6+2	6x(d4+1), 8x(d3+1), 12xd2
51-75	d6+8	d6+6	d6+5	d6+4	d6+3	8x(d4+1), 12x(d3+1), 15xd2
76-100	d8+8	d6+7	d6+5	d6+4	d6+3	15x(d4+1), 20xd4, 30xd3
100 et +	d10+8	d6+8	d6+6	d6+5	d6+4	10% sont d6+1, 10% sont d4+1, 25% sont d4, 25%sont d3

Note sur les niveaux d'expérience

Les niveaux du tableau 17 s'échelonnent entre le bas et le moyen, sauf pour les maîtres des guildes importantes. Cela est prévu pour s'appliquer à des campagnes qui ne sont pas trop chargées de personnages surpuissants de haut niveau. Si vous avez un PJ dont le niveau tourne autour de 15, ou même plus, et que vous voulez une guilde de voleurs comme source d'ennemis, vous aurez besoin de relever quelque peu les niveaux. Vous pourriez toujours mettre au repos ce PJ et jouer à des niveaux plus raisonnables, bien sûr.

Les voleurs multi-classés

Le tableau 17 convient pour des voleurs mono-classés, mais les nains et les elfes en particulier ont des chances d'être multi-classés. Pour le déterminer, le MD doit connaître le nombre des voleurs non-humains.

Tableau 18 : RACES DE VOLEUR

Jet de 1d100	**Race**
01-06	Elfe
07-14	Demi-elfe
15-44	Humain
45-50	Gnome
51-58	Petit-homme
59-62	Humain, à classes jumelées
63-93	Humain
94-99	Nain
00	Spécial (00 naturel seulement)

* Il pourrait s'agir d'un dragon déguisé, d'un elfe noir ou un membre d'une autre race exotique au gré du MD.

Un jet sur le tableau 18 déterminera la race de chaque voleur de la guilde. Un jet est fait pour chaque voleur (les voleurs indépendants peuvent être déterminés à ce moment également). Ce tableau est générique et suppose une prédominance définie de la race humaine (que la plupart des localités de la campagne vérifieront). Cependant, il ne convient manifestement pas pour déterminer la composition de la guilde des voleurs de la communauté centrale d'un pays elfique, où tous les voleurs seront virtuellement des elfes ou des demi-elfes. Dans de tels cas, le MD peut ignorer le tableau 18 et décider simplement de la race en la calquant sur la composition de la population. Si, par exemple, 70%o des habitants sont des elfes, alors pour chaque voleur, un résultat de 1 à 7 sur un jet de 1d10 indique l'appartenance à cette race. Des modificateurs peuvent également être utilisés ; par exemple, si les elfes dominent les nains dans une société mixte, un modificateur de -5 peut être appliqué au jet sur le tableau 18.

Le tableau 19 contient des sous-tableaux qui peuvent être utilisés pour déterminer si le voleur est multi-classé (non humain) ou s'il est à classes jumelées (humain). Etant données la race et la nature possible du multi classement de chaque voleur, il suffit ensuite d'ajuster les niveaux de le tableau 17 pour les voleurs multi-classés et à classes jumelées. Pour les voleurs non-humains multiclassés, il faut réduire le niveau initial de voleur de 1d2 si le personnage a deux classes et de 1d2+1 s'il est guerrier/magicien/voleur tri-classé. Aucune réduction ne peut être faite amenant un PNJ en-dessous du premier niveau. Le personnage aura le même niveau dans les autres classes, si cela est possible (dans plusieurs cas, cela ne peut avoir lieu ; p. ex. un personnage multi classé ne peut pas être généralement un voleur 2ème niveau / magicien 2ème niveau - vérifiez les PX nécessaires pour progresser dans chaque classe !). Avec les personnages humains à classes jumelées, le niveau acquis dans "l'ancienne classe" sera de 1 d4 plus bas que celui de voleur (mais jamais en dessous du 2ème niveau). Le niveau du voleur déterminé à partir du tableau 17 n'est pas ajusté dans ce cas. Cela semble assez compliqué. En fait, c'est très simple, bien qu'un petit peu gourmand en temps (mais si vous voulez une image parfaite de la guilde, cela prend du temps). L'exemple de la guilde de voleurs de Mallain (plus loin dans ce chapitre) permet de voir que déterminer aléatoirement les voleurs est un travail fort simple, malgré tous ces tableaux !

Tableau 19 : CLASSES DE VOLEUR

Nains

Jet de 1d20	Classes de personnage
1-8	Guerrier/voleur
9-20	Voleur seulement

Elfes

Jet de 1d20	Classes de personnage
1-6	Mage/voleur
7-8	Guerrier/voleur
9-10	Guerrier/mage/voleur
11-20	Voleur seulement

Demi Elfes

Jet de 1d20	Classes de personnage
1-4	Mage/voleur
5-7	Guerrier/voleur
8-10	Guerrier/mage/voleur
11-20	Voleur seulement

Gnomes

Jet de 1d20	Classes de personnage
1-4	Guerrier/voleur
5-8	Illusionniste/voleur
9-20	Voleur seulement

Petites Gens

Jet de 1d20	Classes de personnage
1-5	Guerrier/voleur
6-20	Voleur seulement

Humains

Jet de 1d20	Classes de personnage
1-12	Guerrier
13	Rôdeur
14-15	Mage
16	Magicien spécialiste
17-18	Clerc
19-20	Barde

Pour les humains, certaines classes ne figurent pas parmi celles qui peuvent constituer une expérience préalable. Il est en effet inconcevable qu un paladin déchu puisse s'abaisser au point de devenir un voleur, ou qu un ex-druide puisse changer aussi radicalement sa façon de penser. Si le MD veut néanmoins accepter une éventualité aussi improbable, il devra lui donner une explication vraiment extraordinaire.

Les membres non-voleurs des guildes

Il arrive qu une guilde entretienne des relations très étroites avec un petit nombre de PNJ - généralement de rudes guerriers-qui sont alors "membres d'honneur de la guilde". Ces hommes peuvent assurer la garde du siège de la guilde, jouer dans des expéditions le rôle de guetteur et d'homme fort, utiliser leurs muscles pour renforcer les rackets de protection, servir de garde du corps, et ainsi de suite. Cependant, ils ne sont presque jamais membres de la guilde à part entière. Le MD devra créer ces personnages au fur et à mesure qu en naît le besoin.

Pour étoffer les membres d'une guilde

Vous disposez à présent des éléments fondamentaux concernant les membres d'une guilde et les autres voleurs de la ville. Mais il ne tient qu à vous d'aller encore plus loin ; cela ne dépend que de la quantité d'informations supplémentaires dont vous avez besoin pour votre campagne.

Alignement

Il est bien utile de le déterminer pour tous les voleurs d'une même guilde, vu qu'il aura une grande influence sur la façon dont fonctionne la guilde, sur les intrigues internes, etc. Le MD doit choisir l'alignement du maître de la guilde et de ses principaux lieutenants en fonction des besoins de sa campagne. Les jets de dés indiquant le style de commandement devraient de toute façon suggérer fortement certains choix. Un maître de guilde plutôt fort, cruel et assez despotique fera un bon candidat pour une guilde plutôt neutre mauvaise, tandis qu'un membre d'un conseil de direction qui serait assez fort, juste et populiste serait plus proche du chaotique bon. Pour déterminer l'alignement des autres voleurs (les cadets et les membres des échelons intermédiaires), on peut lancer un d20 et utiliser le tableau 20. Ce tableau est conçu pour donner en moyenne peu de loyauté et davantage de neutralité, ce qui reflète sans doute le mieux le cas de la plupart des voleurs. Cependant, si le MD souhaite obtenir plus d'alignements de type bon ou loyal, il peut les substituer dans le tableau à la ligne "alignement social prédominant".

Tableau 20 : ALIGNEMENT DES PNJ VOLEURS

Jet de 1d20	Alignement du voleur
1	Neutre bon
2-3	Chaotique bon
4	Loyal neutre
5-10	Neutre
11-12	Alignement social prédominant
13-14	Chaotique neutre
15-16	Loyal mauvais
17-19	Neutre mauvais
20	Chaotique mauvais

Modificateurs au jet :

+2 si l'alignement social est mauvais
-2 si l'alignement social est bon (mais un résultat naturel de 20 indique toujours un alignement chaotique mauvais).

Remarque : En cas de doutes du MD concernant "l'alignement social prédominant", le plus simple est de le choisir neutre. Si l'alignement social prédominant est loyal bon, choisir alors neutre bon (1-4 sur un d6) ou loyal neutre (5-6 sur un d6) à la place.

Scores de caractéristiques pré-requis

Tous les voleurs doivent avoir une Dextérité d'au moins 9. Vous pouvez déterminer la Dextérité des PNJ voleurs en tirant 1 d10+8, et en ajoutant +1 pour les personnages de niveau 4 ou plus, et +2 pour les personnages de niveau 8 ou au-delà. Les elfes et les petites-gens ont un bonus de +1 à leur score de Dextérité. Il est fortement recommandé de ne pas autoriser les scores supérieurs à 18, et à ramener à 18 des scores absurdes comme 20 ou plus. Il sera traité plus loin des autres scores de caractéristiques. Il faut bien noter le score de Dextérité de chaque voleur, car il modifie leur CA et leurs talents.

Les vétérans voleurs

Ces voleurs - dont le maître de la guilde ! - doivent être décrits un peu plus en détail. Il est conseillé de ne pas oublier de penser aux points qui suivent lorsque l'on étoffe leur profil de base :

Les facteurs physiques : On peut préciser quelques détails fondamentaux, comme l'âge, la taille, le poids et l'apparence. On peut considérer qu'un vétéran voleur aura 25+1d20 ans, si l'on souhaite choisir l'âge au hasard. On peut également choisir son sexe de manière aléatoire.

Scores de caractéristiques exceptionnels : Les voleurs de niveau moyen ou supérieur doivent avoir de bonnes caractéristiques, pour avoir survécu si longtemps. Accordez tout simplement une chance sur quatre à chacune de leurs caractéristiques (sauf la DEX) de pouvoir être tirée sur 2d4+10, et notez les scores exceptionnels (15 et +).

Objets magiques : Un voleur confirmé possèdera certainement des objets magiques spéciaux pour voleur. La quantité d'objets magiques qu on peut récolter en route varie beaucoup d'une campagne à une autre. Nous vous conseillons de jeter un coup d'oeil sur les PJ (et les PNJ) voleurs dans les campagnes que vous estimez équilibrées, et/ou aux archétypes décrits plus loin, et de vous en inspirer pour déterminer la nature et le nombre d'objets magiques possédés. En cas de doute, soyez avare. On peut ajouter un peu de magie dans une campagne qui en manque ; mais il est difficile d'en récupérer lorsqu il y en a trop.

Position dans la guilde : Ceux qui ne sont pas maître de la guilde seront sans doute des personnages importants, qui occuperont un poste-clé (surtout s'ils sont membres du conseil). Un maître de guilde astucieux, par exemple, saura gratifier ses subordonnés en leur confiant des tâches importantes. Parmi ces fonctions, citons celle d'intendant, de second, de maître-chanteur en chef, de chef de l'espionnage, d'officier de liaison (avec d'autres guildes), et bien d'autres encore.

Divers : Les traits de personnalité donnent toujours une belle petite touche de réalisme en plus. Les couvertures du personnage sont également importantes ; sous quelle apparence le voleur se présente-t-il aux gens ? A-t-il un commerce, est-il marchand, ou peut-être même le chef de la garde municipale, ou bien un percepteur d'impôts incorruptible ?

Le cas le plus important, bien entendu, est celui du maître de la guilde (ou d'un membre du conseil de direction). Un tel PNJ doit être défini individuellement par le MD, de manière à ce qu'il convienne à la campagne. La partie contenant plusieurs personnages-types, qui suit celle sur la création d'une guilde, fournit quelques exemples de maîtres de guilde hauts en couleur, de niveaux moyens et élevés, que le MD peut utiliser tels quels ou pour créer ses propres maîtres de guilde PNJ.

Les cadets voleurs

Ceux-ci n'ont pas besoin d'être décrits avec autant de précision que leurs supérieurs, à moins que le MD ne veuille avoir des détails sur absolument tout ! Il suffira pour commencer d'indiquer la race, la classe, les pré-requis et le niveau, surtout pour les simples apprentis-voleurs de niveaux 1 et 2. En leur donnant des noms, on disposera de tous les détails suffisants.

La fiche finale

A présent que les jets de dé initiaux concernant le nombre et le niveau des voleurs ont été ajustés (et modifiés) par la race et par les options de multiclasses/classes jumelées, on peut fixer par écrit les caractéristiques essentielles des voleurs d'une guilde - en résumant les traits des cadets de la guilde, les objets magiques mineurs pour ces cadets, leurs éventuels scores de caractéristiques exceptionnels, leurs points de vie si le MD les a tirés, et ainsi de suite.

Libre service

Nous connaissons la population de la guilde ; il reste maintenant à déterminer quelques détails pratiques.

Les cotisations de la guilde

Les membres d'une guilde doivent s'acquitter d'une cotisation pour pouvoir en faire partie, et ils peuvent aussi avoir à reverser un pourcentage sur le butin qu'ils récoltent lors de tâches "commanditées" par la guilde. C'est au MD de fixer le niveau de ces redevances en fonction de sa campagne. Pour les cotisations, une somme équivalente à un mois de dépenses pour le voleur PJ semble raisonnable. Cette somme augmente avec le niveau d'expérience, ce qui est logique. Les membres d'une guilde bénéficient d'un entraînement bon marché, et cet entraînement est plus long et plus cher aux niveaux plus élevés, ce qui justifie des cotisations également plus élevées. Quant au pourcentage, il est fixé au coup par coup. Si par exemple la guilde a fourni au voleur un bon nombre d'informations importantes pour un cambriolage, elle peut bien demander un quart ou même un tiers du butin en échange. Le MD devra bien noter le montant des cotisations et des autres sommes dues, ainsi que les avantages particuliers qu'obtient le voleur PJ en contrepartie.

Les ressources normales

On peut utiliser le tableau 21 pour déterminer les ressources en matériel d'équipement normal, non-magique. Le jet indique de quelle manière la guilde est pourvue en objets illégaux, ou en équipement dont la légalité est douteuse (et qui peut être interdit dans les sociétés à dominante loyale). Ajoutez +1 au dé pour chaque dizaine de voleurs présents dans la guilde, avec un maximum de +4 pour les guildes de 40 voleurs ou plus.

Tableau 21 : DISPONIBILITÉ DES RESSOURCES

Jet de 1d20	Disponibilité en équipement
1-5	Pauvre
6-10	Médiocre
11-17	Moyenne
18-20	Bonne

Si le dé indique une mauvaise disponibilité en matériel, cela signifie que les objets illégaux (voir tableau 31) coûtent 50 à 80% (40+4d10) plus cher que leur prix normal, et ont au moins 50% de chances de ne pas être disponible à n'importe quel moment. Les objets considérés comme rares dans le tableau 31 sont pratiquement impossibles à obtenir. Si un voleur veut se procurer un objet "en rupture de stock", il ne peut réessayer que deux semaines plus tard, pour voir si de nouveaux objets sont arrivés entre temps. Si la disponibilité en équipement est médiocre, l'objet coûte 10 à 40% plus cher que d'habitude, et il y a 30% de chances qu il soit indisponible, mais le voleur peut refaire un essai toutes les semaines. Si le dé indique une disponibilité moyenne, on peut obtenir les objets au prix normal, avec seulement 15% de chances de ne pouvoir se les procurer (on peut refaire un test une fois par semaine). Si enfin la disponibilité est bonne, les prix sont inférieurs de 10% aux prix normaux, et les objets n'ont que 5% de chances d'être introuvables à un moment donné (refaire un test toutes les semaines). Ces règles, en particulier celles qui concernent la disponibilité, peuvent être facilement modifiées par le MD à sa convenance. Si le MD ne veut pas qu un voleur puisse se procurer un certain objet, il peut simplement décréter qu'un tel objet est introuvable, par exemple. Inversement, le MD peut décider qu’on pourra toujours se fournir en rossignols, ceux-ci étant si indispensables pour les talents de base des voleurs (pour crocheter des serrures, et éventuellement trouver et désamorcer certains types de pièges).

Ressources spéciales

Il n'existe aucun tableau qui permettrait de déterminer au hasard ces ressources spéciales, car ces dernières demandent une attention et une réflexion particulières de la part du MD. A partir de la liste ci-dessous, le MD peut choisir quelques ressources (ou aucune, pour les guildes trop petites) qui conviennent à sa campagne. Cette liste n'est pas exhaustive, et le MD est libre d'y ajouter d'autres ressources spéciales du même genre.

Mage de service : La guilde dispose d'un mage à demeure, qui lance des sorts pour aider les voleurs (mais ne prend aucun risque). Si un ou deux mages/voleurs font partie de la guilde, alors le mage est d'un niveau plus élevé, et peut entraîner ces mages/voleurs.

Clerc de service : Un cas plus rare, mais possible si le clerc est très chaotique, ou renégat, etc. Dans certaines mythologies particulières, il ne s'agit toutefois pas d'un cas rare du tout (par exemple, les clercs de Mask sur Féerune).

Receleur expert : La guilde possède un receleur au savoir-faire exceptionnel ou travaille régulièrement avec lui, disposant d'excellents réseaux d'information, et/ou de la possibilité de pouvoir faire sortir rapidement du pays les objets encombrants.

Mouchard au gouvernement : L'homme de la guilde au sein du palais de la i ville. Rend de précieux services en renseignant la guilde sur les convois de biens gouvernementaux, sur le Trésor, . sur des secrets concernant les PNJ de la . classe politique permettant de les faire chanter, et bien plus.

Mouchard parmi les marchands : C'est l'homme de la guilde introduit dans les entrepôts, les docks, etc. Ce n'est pas un simple veilleur de nuit, mais quelqu'un de bien plus important - un capitaine de port, un commandant de la Garde Nocturne, etc. Peut renseigner la guilde sur les horaires des patrouilles, les cargaisons à venir et entreposées, et bien plus.

Un ami à la cour : Une personne qui est écoutée du Roi/de la Reine/du Baron/du médecin de la cour/d'un courtisan/de la greluche princesse. Légèrement différent du mouchard au gouvernement, et bien plus adapté à une guilde ou une campagne de roublards fiers-à-bras.

Des amis dans une (ou plusieurs) autre guilde : La guilde entretient des relations cordiales avec la guilde des voleurs d'une grande ville, voire de la capitale, pour des raisons de parenté, de vieille amitié, d'aventures communes, etc.

Toutes ces ressources spéciales ouvrent clairement la voie à toutes les sortes d'aventures possibles. Les plus classiques sont : apporter un message à un PNJ important, lui apporter une chose précieuse (par ex., le magicien de service veut la jolie baguette de foudre de son ennemi, la guilde pourrait-elle la lui voler ?), ou le délivrer de captivité.. Parmi d'autres possibilités plus subtiles, on peut essayer de découvrir qui a percé à jour le mouchard de la guilde au gouvernement et est en train de lui extorquer une fortune par chantage, et ainsi de suite.

Activités principales

Ici, le MD doit déterminer et noter les activités secondaires qui sont importantes pour la guilde. Parmi celles-ci, citons (mais cette liste n'est pas limitative) les rackets de protection, la contrebande, les enlèvements, le trafic d'esclaves, la contrefaçon, les escroqueries, les "jeux de divertissement" et tous les jeux et amusements déjà cités. Le MD doit choisir les activités dans lesquelles la guilde est fortement impliquée, en fonction de l'alignement social, la campagne et la nature des dirigeants de la guilde. Par exemple, un maître de guilde neutre mauvais qui serait fort-cruel despotique a bien plus de chances d'être impliqué dans des affaires de trafic d'esclaves et d'enlèvements qu'un maître de guilde d'alignement bon, qui serait juste et populiste. Certains MD peuvent aussi interdire des activités comme le trafic d'esclaves ou les enlèvements, parce que les joueurs de voleurs d'alignement bon ne voudront peut-être pas que leur personnage soit mêlé à ce genre d'affaires. Mais c'est aux PJ de faire quelque chose contre ce genre d'agissements s'ils ne peuvent les supporter ce qui ne manquera pas de stimuler leur créativité et leur imagination.

La maison de guilde

Il s'agit d'un sujet très important pour presque toutes les guildes de voleurs, qui regroupe quatre points devant être examinés avec soin :

L'emplacement et la couverture : Où est situé le siège de la guilde, et à quoi ressemble-t-il de l'extérieur ? Le MD doit choisir un site et une apparence de couverture en adéquation avec la ville ou la cité, et avec la nature de la guilde. Le siège peut être une grande demeure fortifiée située au milieu des entrepôts ou des docks ; un réseau de caves souterraines creusées sous la maison de l'un des voleurs vétérans, l'entrée se faisant par les égouts ; ou bien le sous-sol et les caves d'une taverne localisée dans un quartier louche de la ville. Une petite guilde peut se

contenter de se réunir dans l'arrière-salle d'une taverne douteuse, bien sûr, mais toute guilde plus importante a besoin d'un endroit relativement sûr et secret.

Contenu : Qu'y a-t-il au siège de la guilde ? Le matériel y est-il caché ou est-ce l'intendant qui le transporte sur lui (peu probable, à moins qu il n'ait un sac sans fond) ? Y a-t-il des salles secrètes ? Combien existe-t-il de sorties (il y en a en général plusieurs) ?

La garde : Qui protège le siège de la guilde ? Des renforts peuvent-ils arriver rapidement ? S'il y a un bâtiment qui sert de devanture (par exemple, une taverne au-dessus des caves servant de siège à la guilde), peut-on obtenir de l'aide rapidement (sous forme de gros guerriers) ?

Pièges et protections : Le siège de la guilde est certainement pourvu de pièges magiques et mécaniques - l'entrée peut être une porte extrêmement solide, dotée de deux serrures (et dont seuls les maîtres de la guilde détiennent les clés). Au bout d'un couloir, il peut y avoir une porte secrète qui sert d'entrée - celui qui suit ce couloir tombe sur des pièges plutôt désagréables. Des pièges magiques peuvent avoir été achetés, ou bien installés par des mages/voleurs. Les pièges mécaniques peuvent prendre de nombreuses formes, mais utiliseront de préférence des attaques désarmantes/paralysantes, juste au cas où un novice faisait une erreur et effectuait un mauvais mouvement quelque part !

En gardant tous ces points présents à l'esprit, le MD devrait créer le siège de la guilde à l'aide de plans et de cartes.

La guilde des voleurs de Mallain

Exemple de création d'une guilde

Notre MD veut créer la guilde des voleurs pour la grande bourgade (ou la petite ville) de Mallain. Le MD connaît certaines des caractéristiques sociales de cet endroit, qu'il a situé sur la carte de son monde de campagne, et il les inscrit soigneusement pour pouvoir les utiliser ultérieurement. Il a décidé d'avance que l'autorité y serait faible, et que Mallain serait situé dans une région civilisée du pays, située sur une des grandes routes du commerce intérieur. Le MD fixe la population à environ 17.000 habitants (ni trop, ni trop peu !) et décide que 5% d'entre eux sont des petites-gens et 5% des demi elfes ; il y a un petit nombre de nains et de gnomes, mais aucun véritable elfe. Il considère qu'il y a une légère tendance à la loyauté au sein de cette communauté, mais pas très forte, de sorte que l'alignement social prédominant est inscrit comme neutre. Quelle est la richesse de Mallain ? Le MD tire un 7 sur le tableau 7. Il ajoute +2 à ce résultat, vu que la ville est située sur un axe de commerce majeur. Et il ajoute encore un +2 de son cru, vu que Mallain est une bourgade assez importante, sinon parmi les plus grandes. Tout ceci donne un total de 11, ce qui indique un niveau de richesse moyen. L'attitude de la loi est déterminée grâce au tableau 8 : un jet de 17 indique une certaine tolérance. Pourquoi ? Une raison s'impose à l'évidence le manque de main-d’œuvre. Le MD a déjà noté que le dirigeant de cette contrée est faible, et sa milice est petite dans ce pays sûr et abrité. Il n'y a donc pas assez de personnel pour pouvoir traquer les voleurs. On détermine l'attitude des marchands grâce au tableau 9. Un jet de 14, transformé en 15 en raison de la tolérance de la loi, donne pour résultat complexe/mixte. Le MD n'est pas bien sûr de savoir comment greffer une relation complexe ici ; il n'a pas encore suffisamment en tête les détails concernant Mallain. Il choisit donc une attitude mixte, et relance deux fois le dé sur le même tableau pour déterminer en quoi consiste cette mixité (avec +1 au dé à chaque lancer, à cause de la tolérance de la loi). Il obtient un 12 (donc 13 avec le bonus de +1), qui indique le statu quo ; son second jet est un 1, ce qui, même avec le bonus de +l, signifie la guerre ! Comment donner une cohérence à tout ceci ? Le MD se dit que la plupart des marchands ont une attitude de statu quo - ils s'accommodent des voleurs avec une certaine résignation. En revanche, une minorité d'entre eux sont furieux contre les voleurs pour une ou plusieurs raisons ; ils ont peut-être été particulièrement dépouillés. La ville n'est pas bien riche, après tout. Ils essaient par tous les moyens de convaincre la milice inefficace de faire quelque chose contre les voleurs. A propos des relations entre les voleurs et les autres guildes, le MD choisit de ne pas utiliser le tableau 10 pour les assassins et les mendiants. Le MD n'aime pas beaucoup manier les assassins, de sorte qu il décide qu'il n'y en a pas en ville, ce qui ne nécessite du coup aucun jet de dé. Avec les mendiants, le MD veut qu il y ait une proche collaboration, qu'il décrit dans le détail. C'est un élément de l'intrigue qu'il compte bien exploiter plus tard. Si les mendiants espionnent les marchands, facilitant ainsi les vols dans un endroit de richesse moyenne, cela peut aussi expliquer pourquoi certains marchands sont au bout du rouleau. Les choses commencent à se mettre en place plutôt bien, mais il y a encore beaucoup à faire. Qu en est-il des bardes ? Le MD tire un 1, hostilité ! Très étrange, et à ce stade, le MD se contente d'inscrire ce point sans trop y réfléchir. Il se dit qu'il reviendra à ce problème plus tard. En se servant du tableau 11, le MD obtient un premier nombre indiquant combien de voleurs vivent et travaillent à Mallain. La population est de 17.000 habitants. Le

MD regarde donc sur la ligne "de 5.001 à 10.000", et relance ensuite deux fois le dé en regardant le résultat sur la ligne "par 5.000 en plus", le tout croisé avec la colonne de richesse moyenne. Il s' agit respectivement de jets de 2d6+2 et de 1d6+2 (deux fois) soit un total de 4d6+6. Le total obtenu est de 19, mais le MD y ajoute 10%, en raison de la tolérance de la loi, ce qui fait finalement 21 voleurs. Tous ne sont pas nécessairement membres de la guilde, bien entendu ; le MD doit déterminer le mode de direction de la guilde pour savoir cela. Après avoir noté quelque part ce nombre de 21, le MD passe à l'étape suivante. Un jet de 5 sur le tableau 12 indique que la guilde est dirigée par un maître de guilde. Les dés tirés sur le tableau 14 dessinent le profil de cet homme. Un premier jet de 18 signifie qu il est faible. Un second jet de 12, réduit à 11 en raison de sa faiblesse, indique qu il est plutôt cruel. Enfin, un dernier jet de 12, ramené à 11 à cause de sa cruauté, le rend plutôt despotique. En résumé faible, plutôt cruel, plutôt despotique. Une créature plutôt pathétique, tout compte fait. Ce fait éclaire le MD lorsqu'il tire un 20 sur le tableau 15 l'anarchie ! Le MD est un peu perplexe. D'un côté, il a sa guilde, avec ce maître de guilde, et voilà qu il se retrouve en face d'une complication. Il est sur le point de relancer le dé, mais il se laisse aller pendant une ou deux minutes à une rêverie créatrice. Peut-être, après tout, cela peut-il marcher. On dirait qu'un vieux maître de guilde, frêle et affaibli, a perdu son autorité. Il a recours à la cruauté et au despotisme pour préserver ses statuts de maître de la guilde, mais il n'a même pas la force de mettre ces résolutions en pratique. Les membres de la guilde se sont éloignés de lui, avec mépris, mais n'ont pas encore formé une guilde séparée (cela signifierait l'opposition, et non l'anarchie). Ils n'ont pas non plus le courage de se débarrasser du vieux voleur (comme le MD a décidé que c'était le maître de la guilde qui désigne son successeur, il faudrait le tuer pour le remplacer). Le MD consulte le tableau 16 sans réfléchir plus avant - s'il n'y a plus vraiment de guilde, comment celle-ci peut-elle avoir des relations avec des extérieurs et des indépendants ? Mais le résultat - un 19, signifiant des relations spéciales - stimule l'imagination du MD. Le MD décide que le maître de la guilde a réussi à s'attacher une petite partie de celle-ci-1 d6 voleurs, estime t-il, et il tire un 4. Il décrète ensuite que ces quatre-là seront des voleurs vétérans, d'un alignement compatible avec celui du maître. Il n'y a pas besoin de tirer le jet normal de pourcentage des voleurs qui appartiennent à la guilde, vu les circonstances particulières et très inhabituelles. Les 16 autres voleurs travaillent tous à leur compte, en s'alliant éventuellement les uns aux autres pour quelques coups particuliers de temps en temps. C'est peut-être en raison d'un certain manque de coordination entre eux, que certaines victimes ont été trop souvent visitées, ce qui ne devrait pas arriver si la guilde organisait les choses convenablement. Cela peut expliquer pourquoi certains marchands sont si désespérés qu'ils en viennent à envisager de mener une guerre ouverte aux voleurs - tout ceci semble parfaitement logique. Cela explique également . pourquoi la loi est tolérante- l'autorité sait qu elle aura fort à faire pour ', identifier et négocier avec toute organisation centralisée qui fait vraiment le poids à Mallain - un point que le MD ajoute soigneusement à ses notes. La "relation spéciale" est celle qui unit les membres restants de la guilde avec les autres, indépendants, qui travaillent encore en ville. Et pour compléter le tableau, le MD lance un autre d20 - et obtient un 6 hostilité. Il s'agit là de l'attitude de tous les voleurs de Mallain (ou de la plupart d'entre eux !) envers les voleurs extérieurs à la ville. Le MD doit à présent déterminer le niveau des voleurs de Mallain. Il y a 21 voleurs en ville, et grâce au tableau 17, le MD tire les niveaux des voleurs confirmés, respectivement 8ème, 6ème, 4ème (deux fois) et 3ème. A partir des 5 jets de d3 et des 5 jets de d2, il ajoute à la liste deux voleurs de 3ème niveau et quatre de niveau 2. Les dix voleurs qui restent sont tous des apprentis. Le MD note tous ces chiffres sur un bout de papier. Il utilise ensuite les tableaux 18,19 et 20 pour définir ces voleurs plus en détail. Il y a 5% de demi-elfes et 5% de petites-gens à Mallain, mais aucun véritable elfe ou gnome, aussi le MD décide-t-il de remplacer tout résultat donnant un elfe par un demi-elfe, et tout jet de dé indiquant un gnome par un petit-homme. Deux voleurs ne sont pas tirés au hasard le maître de la guilde, un humain de 8ème niveau, et le voleur demi-elfe de 6ème niveau que le MD veut utiliser comme élément d'intrigue permettant de développer le thème de l'anarchie au sein de la guilde. Le demi-elfe est un impétueux et romantique personnage de voleur, qui est l'incarnation de l'opposition au vieux maître de la guilde sur le déclin. Il a des compétences en musique, et un frère qui est barde - ce qui explique l'hostilité du maître de la guilde envers les bardes (le MD ajoute ce détail sur sa feuille de notes). Le MD voit ce personnage très chaotique, et ne désirant pas devenir maître de guilde. Mais le vieux maître déteste son charisme, sa jeunesse, sa personnalité, et l'a toujours empêché de progresser. Actuellement, il voit en lui l'ennemi qui lui a ravi les autres voleurs - une relation très particulière, donc, un état des relations plutôt houleux et lourd d'intrigues. A cela, il faut ajouter le fait que si le demi elfe ne veut pas devenir maître de la guilde, en revanche les cadets qui ont quitté la guilde veulent qu il soit à la tête d'une révolte contre la vieille garde. Il est le seul à avoir l'expérience et le charisme nécessaires pour cela. Le MD a apparemment vu quelques films avec Errol Flynn ces derniers temps. Cependant, si Evlarel le demi-elfe est chaotique bon, en revanche le vieux maître de la guilde est neutre - il serait trop grossier et trop évident de lui donner un alignement mauvais, cela simplifierait la plupart des intrigues en les résumant à une lutte simpliste entre le bien et le mal. Mais la plupart de ceux qui lui sont restés fidèles sont mauvais - s'ils doivent être éliminés, le MD préfère qu ils soient mauvais plutôt que d'encourager ses PJ à attaquer et à tuer des PNJ neutres.
Après un tel envol de son imagination, notre MD revient sur terre. La guilde est certes dans un état de trouble et d'anarchie, mais il faut encore préciser certains détails. Il reste notamment à fixer le montant des cotisations de la guilde-il s'agira des anciens taux, qui prévalaient lorsque la guilde était encore une entité cohérente, mais qui

peuvent fournir un bon exemple pour ce que la guilde réformée (si jamais elle se réforme) pourra demander (le MD les note entre parenthèses). Les mêmes considérations s'appliquent aux ressources normales, mais le MD note également la disponibilité présente (pauvre) pour une mise à jour. Les ressources spéciales sont importantes - le MD a décidé que la guilde des voleurs disposait d'un mouchard au gouvernement, un ami personnel du maître de la guilde, et cet indicateur sert à inciter les soldats à arrêter l'infortuné demi-elfe, le repoussant sans cesse dans la clandestinité, ce qui en fait un personnage encore plus secret et mystérieux. La guerre entre le vieil Haraldur et Evlarel bat son plein en ce moment. Quant aux activités principales, le MD décide que dans une ville un peu morte comme Mallain, il n'y a pas de place pour des activités particulièrement originales. Le maître de la guilde n'a plus la force de volonté nécessaire pour continuer à perpétuer des actions vraiment infamantes. Des voleurs à leur compte peuvent monter un enlèvement, mais la guilde n'organise pas ce genre d'actions. Par décision du MD, le siège de la guilde se trouve dans les caves d'une taverne locale : "A la bavette taillée", que tient un des rares voleurs à être resté fidèle à Haraldur. Ce n'est pas un choix très original, mais le MD sait que les choses risquent de changer bientôt à Mallain, et qu il n'est donc pas utile d'aller chercher la complication. La taverne fournira de toute manière un excellent lieu pour l'affrontement ultime. Ce qui s'annonçait comme un simple exercice de routine, à savoir la création d'une guilde de voleurs, s'est finalement transformé en l'élaboration d'une intrigue complexe, qui pourrait bien avoir des répercussions sur bien des aspects du quotidien de la ville. La lutte centrale entre un vieux maître de guilde, entouré de quelques voleurs mauvais, et de jeunes voleurs aux abois qui s'appuient sur un nouveau chef qui ne l'est qu'à contre-coeur, risque fort de prendre dans ses filets les innocents PJ dès qu'ils arriveront dans la ville !

Quelques guildes particulières

Le système de création d'une guilde fournit de nombreux détails sur la guilde traditionnelle (dans le jeu AD&D®) d'une bourgade ou d'une ville. Toutefois, il existe pour une guilde d'autres possibilités de structures, que le MD peut utiliser dans son monde de campagne. Elles ne conviennent pas (pour la plupart) à des PJ voleurs, mais elles ajoutent de la variété et du piment à n'importe quelle campagne.

La guilde itinérante

La rencontre d'un groupe de voleurs itinérants, qui travaillent en groupe et forment ainsi une guilde sur la route, peut être intéressante. Il y a trois variantes possibles sur ce thème :

Les gitans : Ce groupe voyage dans des roulottes tirées par des chevaux. Ces roulottes forment une communauté au grand complet - avec de nombreux enfants morveux, des chèvres, des chiens qui courent partout, quelques poulets pour les oeufs, etc. En ville, les gitans vendent des herbes et des fleurs séchées, et la vieille femme du groupe lit parfois l'avenir (en utilisant les compétences de Bonne Aventure ou d'Astrologie au besoin). Les gitans sont extrêmement loyaux l'un envers l'autre, et sont généralement d'alignement neutre (ou chaotique neutre). Si on en rencontre fréquemment sur les routes d'un pays, il y a de fortes chances pour que les gitans soient re-groupés en clans, liés les uns aux autres par des mariages entre clans, ce qui leur permet, si jamais l'un d'entre eux subit une offense, de se rassembler en une gigantesque horde pour poursuivre et punir le coupable.

Les bateliers : Il s'agit d'une variante des gitans : un groupe (ou plusieurs) de gens itinérants qui travaillent sur les voies navigables du pays. Ces gens auront certainement des intérêts marchands, ou bien ils convoieront des cargaisons pour d'autres ; le vol n'est pas leur source principale de revenu. Ils arrondissent leur revenu par quelques larcins dans et aux alentours des ports mal famés, en général les ports de l'intérieur ou des estuaires. Ils ont plus de chances d'être mauvais que les voyageurs par la route. Vous trouverez un bon exemple de bateliers dans le monde de campagne de Oerth (Greyhawk) : le peuple de Rhennee.

Le cirque : C'est un thème un peu galvaudé, mais qu'il est toujours bon d'utiliser dans une campagne de temps en temps. Les voleurs peuvent composer la majeure partie d'un cirque itinérant qui traverse les bourgs et les villes en y dérobant tout ce qui peut l'être avec le plus grand bonheur. Si le cirque comprend des spectacles impliquant des monstres, il y a des chances que d'autres classes de personnage voyagent avec lui, aidant les voleurs et donnant une certaine diversité à la bande de PNJ. Il peut s'agir de clercs, qui sont là pour lancer des sorts de charme-serpents ou de langage des animaux, ou de mages servant à jeter des charme-monstres et des langage de monstres (s'ils sont d'un niveau adéquat; il est raisonnable de penser qu un mage de l2ème niveau a sans doute vraiment mieux à faire que de traîner en compagnie d'un cirque). Les voleurs ayant des talents de spécialistes, comme les acrobates, les monte-en-l'air, etc., s'intégreront parfaitement à ce genre de groupe. Les joueurs possédant un minimum d'expérience de jeu auront appris à éviter comme la peste la fréquentation des cirques. Ces vieux aventuriers du jeu connaissent bien les vieux trucs qui peuvent arriver, comme de se retrouver face à un puissant, mauvais PNJ métamorphosé en monstre ou en animal. Il est donc peut-être plus intéressant de faire

intervenir d'autres groupes de gens du spectacle, comme des troupes d'acteurs ou de musiciens ambulants. Celles-ci peuvent donner des représentations de drames passionnels, chanter d'originales mélodies folkloriques (surtout les elfes), des madrigaux, etc. Un groupe de grands voleurs elfes aux doigts agiles qui a l'air d'une innocente chorale, peut créer des situations très amusantes (ils ont l'air si doux et si purs, comment quelqu'un pourrait les soupçonner ?).

Les guildes de pirates

Etant elle aussi une guilde itinérante par certains côtés, une guilde de voleurs qui consacre la majeure partie de son temps à des actes de piraterie représente une structure complexe et changeante qui exige du MD une attention particulière. Une telle guilde n'aura vraisemblablement rien qui ressemble à un siège, bien que quelques caches secrètes de la guilde (une grotte dans une falaise, une crique abandonnée, une île sauvage peuplée de mouettes) puissent exister, dans lesquelles du matériel de rechange et un minimum de provisions de secours peuvent avoir été déposés en des lieux stratégiques. Il peut y avoir un maître de guilde, mais la situation la plus fréquente est celle d'une structure d'affiliation souple, dans laquelle plusieurs voleurs confirmés, qui exercent leur pouvoir par la force dans la plupart des cas, se partagent le pouvoir à égalité. Ils pourraient tout aussi bien s'appeler tous les maîtres de la guilde ! Ce genre de guilde a une forte tendance à être d'alignement chaotique, et une tendance quasiment aussi forte à être mauvaise. Une certaine forme d'organisation et de règlement est nécessaire pour faire de ce groupe une guilde. Une possibilité est de tenir des réunions semestrielles, avec un quorum pour les votes et les choix afin qu ils aient un minimum de poids. Ces réunions peuvent se dérouler dans le port principal des pirates, éventuellement une bourgade ou une ville dont l'infamie est particulièrement forte (un excellent endroit où envoyer des PJ à la poursuite des méchants pirates pour cesser leurs ignobles activités de chantage, d'esclavage, de trafic de drogue, etc.). Il doit certainement exister un minimum d'organisation permettant d'obtenir au moins du matériel et de l'entraînement.

La guilde des gentilshommes d'honneur

Cette guilde vraiment originale, qui peut exister parallèlement à la guilde de voleurs officielle dans une grande ville, offre des possibilités très intéressante. Les membres sont des aristocrates, des hommes de science, éduqués, qui ont un rang social élevé (de naissance le plus souvent). Ce sont des gentilshommes raffinés, très dignes, aux manières impeccables et au Charisme supérieur. Ils forment un petit groupe, et volent uniquement pour le plaisir. Ce sont des gens blasés par leur existence facile, sybaritique, au confort aisé, où les membres du sexe opposé ne s'intéressent à eux que pour leur fortune. Le vol est le sel qui met un peu d'animation dans leur vie. Ce qui motive ces gens est tout ce qui présente un défi à leur adresse. Ils volent des objets non pas pour leur valeur ou leur importance intrinsèque, mais parce qu'ils sont là pour être volés (ce qui ne veut pas dire que ces objets sont sans valeur ou banals - ils ne le sont d'ailleurs pas, d'ordinaire). L'émeraude de Kummkqvaat sera dérobée par un tel voleur, non en raison de sa valeur fabuleuse, mais parce qu'elle est réputée être impossible à voler. Ces voleurs sont généralement d'un niveau notablement élevé, et ils ont le plus souvent des scores exceptionnels en Intelligence et en Charisme. Ils sont rarement d'alignement mauvais, et ont également peu de tendances au Chaos. Pour ces raisons, ils peuvent faire d'excellents mentors pour un voleur PJ, si cela cadre avec la campagne - par exemple, un voleur PJ peut rencontrer l'un d'eux au cours d'un travail, ou trouver des preuves montrant que tel haut personnage est en fait un maître voleur réputé.

La guilde d'alignement bon

C'est une rareté. C'est normal. Rappelez-vous la définition d'un roublard dans le Manuel des joueurs , quelqu'un qui estime que "le monde et tous ses habitants doit l'entretenir". Les voleurs sont les exemples-types de la roublardise. La plupart des voleurs désirent travailler aussi peu que possible, tout en vivant le mieux possible des efforts d'autrui. Cela ne correspond pas exactement à la définition de l'alignement bon. Le problème principal avec une guilde d'alignement bon est le suivant , la grande majorité des voleurs n'est pas d'un alignement bon. Si une guilde d'alignement bon vient à se former (par ex., si un maître de guilde bon arrive au pouvoir), alors de nombreux voleurs, si ce n'est la plupart, chercheront activement une autre guilde non bonne (de préférence neutre) si jamais le maître de la guilde tente de leur imposer les valeurs du bien. Ce qu'un maître de guilde intelligent doit faire est de ne pas imposer ou accentuer les valeurs du bien au sein de la guilde. Au lieu de cela, il peut tranquillement écarter les voleurs mauvais, les exposer au danger, et essayer de faire en sorte que les activités mauvaises (l'esclavage, etc) soient dévalorisées ou forcées d'échouer. Vouloir éliminer le mal demande bien plus de subtilité que de tenter d'établir le bien. Néanmoins, certaines guildes d'alignement bon peuvent exister dans le monde de campagne. La guilde des "combattants de la liberté" en fournit un exemple classique, guilde qui met l'accent sur les valeurs des chaotiques bons, dans un pays ou un État loyal mauvais. Une telle guilde attirera à elle les voleurs d'alignements CB, NB et CN, ainsi que les neutres stricts comme d'habitude.

Même certains voleurs chaotiques mauvais peuvent s'y joindre, s'ils haïssent la loyauté répressive du pays (surtout si les dirigeants de la guilde ont l'intelligence de mettre l'accent sur le Chaos et la liberté dans leurs discours). Ce genre de guilde est dans la lignée de celle de Robin des Bois. Elle peut exister clandestinement dans un pays mauvais comme le pays de la Fraternité Ecarlate (sur Oerth), ou Thay dans les Royaumes Oubliés, une organisation urbaine secrète avec des lieux de réunion souterrains et camouflés, et des alliés craintifs haut placés - ce qui peut donner un superbe cadre pour une aventure. Il peut aussi y avoir un équivalent rural, avec des voleurs de type éclaireurs alliés à de rudes rôdeurs et à d'autres, qui mettent en commun leurs forces pour miner les frontières d'un puissant État mauvais - ce qui convient mieux à des joueurs préférant beaucoup de combats et un jeu de tactique d'escarmouches, à des intrigues politiques, des poursuites haletantes à travers une ville, et ainsi de suite. Il existe d'autres possibilités de guildes d'alignement bon, certainement, mais elles demandent alors plus de réflexion de la part du MD. Elles sont possibles dans une structure de guilde fractionnée ou déchirée, dans un pays où la division bien/mal en reflète une autre (par ex, des elfes bons face à des humains mauvais prédominants), et éventuellement dans les nations où tout le monde est bon et gentil, où ces guildes existent comme service de sécurité ou de ce genre (mais sérieusement, comment font-ils alors pour utiliser leurs talents afin d'accumuler des points d'expérience ?).

Les personnages-joueurs maîtres de guilde

Cette partie concerne les MD qui ont dans leur campagne un PJ qui est devenu maître d'une guilde de voleurs. Elle s'applique aussi s'il détient un poste similaire (p. ex., être le membre le plus puissant d'un conseil de direction), avec quelques petites modifications du système décrit ici pour le nombre de membres de la guilde, ses activités, son économie, ses accrochages avec la loi, et autres événements semblables de la vie quotidienne du peuple des voleurs.

Les membres de la guilde

On peut les déterminer de trois façons. La première consiste à se servir des tableaux du Manuel des Joueurs (en les modifiant pour réduire la proportion des non-humains, si elle est trop importante pour votre campagne). La seconde est d'utiliser les tableaux (17, 12, 13) de ce manuel (il est suggéré de prendre la ligne 11-15 pour le tableau 17). Enfin, vous pouvez vous servir d'une de ces méthodes, et ajouter aux résultats des lancers de dés quelques PNJ de votre choix, que vous aurez décrits individuellement. En particulier, vous pouvez souhaiter créer vous même le second (l'assistant) du maître, vu qu'il s'agit d'un PNJ que le PJ sera amené à fréquenter beaucoup.

Revenu de la guilde

Le tableau 22 ci-dessous indique les ajustements économiques pour les sociétés de richesses diférentes. Ces ajustements s'appliquent à toutes les sommes dont on parlera plus tard - les cotisations de la guilde, les pourcentages prélevés sur les missions, et ainsi de suite.

Tableau 22 : MODIFICATEURS DES REVENUS DE LA GUILDE

Richesse de la société	Modificateurs
Très pauvre	x 0,25
Pauvre	x 0,5
Suffisante	x 0,75
Moyenne	aucun
Confortable	x 1,2
Aisée	x 1,5
Riche	x 2

Le revenu que reçoit la guilde provient de deux sources : les cotisations et le pourcentage qu'elle prélève sur des vols, des cambriolages, des hold-up, etc. qu elle organise. Le système donné ici est une méthode simple pour calculer le revenu mensuel ; vous trouverez plus loin certains éléments complémentaires en option.

Les cotisations : Il s'agit d'une somme annuelle, qui peut être payée de diverses manières, le règlement allant du mensuel au semestriel (les voleurs préféreront ce dernier mode). Pour une cotisation annuelle, 30 po par niveau constitue une bonne base de calcul, jusqu à un maximum de 300 po/an (pour les voleurs de niveau 10 et plus). Le maître de la guilde peut prélever 5% de ces cotisations comme salaire personnel, et son second fera de même

(ces deux-là ne paient pas de cotisation, pas plus que les membres d'un conseil de direction sauf s'ils sont élus démocratiquement). Le maître de la guilde peut prélever jusqu'à 15%, mais pour tout 1 % au-dessus des 5% normaux, le moral des membres de la guilde perd 1 point. S'il prélève plus de 15%, c'est la révolte immédiate ! Le reste de ce revenu sert à régler les dépenses de fonctionnement de la guilde (corruption, achat de matériel, règlement d'amendes, etc.).

Pourcentage : La guilde peut légitimement prélever une somme sur les vols et les cambriolages qu elle a aidé à organiser. Le maître de la guilde n'a pas besoin d'organiser ces actions ; ses lieutenants s'en chargent. Le prélève-ment admis est de 10%. Il s'agit d'un usage assez normalisé. Si un PJ maître de guilde veut prélever davantage, tout 1 % supplémentaire entraîne une baisse de -1 au moral ; au-delà de 10% supplémentaires, la révolte éclate. Sur ces 10%, le maître de la guilde reçoit 10%, ainsi que son assistant - ce qui représente 1 % du butin.

Le tableau 23 indique la somme d'argent que gagne une guilde tous les 10 niveaux de voleurs, grâce à ce genre d'activités qu elle favorise. On y applique l'ajustement économique standard, et on multiplie le résultat du jet de dé par le nombre total de niveaux d'expérience des membres de la guilde, divisé parl0 (le maître de la guilde, son second, et tout membre qui ne participe pas activement à ces opérations sont exclus du calcul). Ainsi, une guilde qui compte six voleurs de 3ème niveau, six de 2ème niveau et huit de ler, a droit à quatre jets de dé (total des niveaux =18 + 12 + 8 = 38. Les fractions en-dessous de 0,5 sont arrondies vers le bas, les autres vers le haut). Le tableau 23 donne le montant du butin ; la guilde en prélève 8%, et le maître de la guilde et son assistant 1 % chacun.

Tableau 23 : REVENU MENSUEL DE LA GUILDE

Jet de 1d20	Revenu par 10 niveaux de voleurs
1-2	5d6 po
3-5	5d8 po
6-9	5d10 po
10-11	8d10 po
12-15	2d6 x 10 po
16-18	3d6 x 10 po
19	4d6 x 10 po
20	6d6 x 10 po
21	6d10x10po
22	10d10 x 10 po
23+	12d12 x 10 po

Modificateurs au jet :

-2 si l'attitude de la loi est persécutoire
-1 si l'attitude de la loi est conflictuelle
+1 si la loi est corrompue ou tolérante
-1 si l'attitude des marchands est la guerre ouverte
+2 si les marchands sont soumis ou infiltrés

Multiplicateur du revenu (voir ci-dessous)

Opérations tranquilles : x 0,5
Opérations de routine : x 0,8
Opérations normales : x 1
Opérations poussées : x 1,5
Opérations agressives : x 2

Niveau des opérations

C'est ce à quoi il est fait référence dans les multiplicateurs qui suivent le tableau 23 ci-dessus. Ce niveau des opérations dépend des consignes données par le maître de la guilde :

Tranquille : Les membres de la guilde ont la belle vie. Pas de modification du moral.

Routine : Les membres ont toujours une vie plutôt agréable, mais ils restent actifs. Modification de +1 au moral pour le premier mois (après quoi certains voleurs se lassent et deviennent susceptibles.

Normale : Le niveau standard d'opérations ; pas d'effet sur le moral. Poussé : Les membres de la guilde sont incités à exécuter plusieurs tâches supplémentaires ça et là, et de grandes activités ambitieuses sont poursuivies avec acharnement. Ceci donne +1 au moral pour le premier mois (l'excitation), mais -1 par mois après si ce rythme se maintient, jusqu à un maximum cumulé de -4.

Agressif : Le maître donne pour consigne aux membres de la guilde de dérober tout ce qui n'est pas rivé au sol. Ceci a un effet immédiat sur le moral de -2, plus -1 par mois (cumulatif) jusqu'à un maximum de -10 ; à ce stade, une révolte se déclenche automatiquement.

Mais attention, plus la guilde est active, plus ses voleurs ont de chances de se faire appréhender par la loi ! Les sommes d'argent ainsi gagnées par le maître de la guilde ont peu de chances d'être bien élevées, sauf si la guilde est grande, si la communauté est riche, et/ ou si le maître emploie une tactique de vols agressifs. Il s'agit à peine d'un pourboire pour un voleur du niveau d'un maître de guilde, c'est pourquoi la guilde doit avoir d'autres activités afin de se créer un revenu. Celles-ci devront être montées par le joueur en accord avec le MD. Vous référerez au Manuel des joueurs pour tous les aspects concernant l'argent - combien les boutiquiers peuvent accepter de payer comme argent de protection, par exemple. Ces sommes sont souvent plus basses que ne le pensent la plupart des joueurs ! Dans toute activité de voleur, un minimum d'astuce consiste à bien s'assurer que la victime que l'on veut voler est vraiment riche.

Le long bras de la loi

Tous les mois, on lance un dé sur le tableau 24 pour déterminer s'il y a eu ou non confrontation avec la loi.

Tableau 24 : CONFRONTATION AVEC LA LOI I

Jet de 1d20	Résultat
1-16	pas de confrontation
17-20	confrontation

Modificateurs au jet :

+4 si l'attitude de la loi est persécutoire
+2 si l'attitude de la loi est conflictuelle
-2 si l'attitude de la loi est tolérante
-4 si l'attitude de la loi est corrompue
-3 si l'activité de la guilde est tranquille
-1 si l'activité de la guilde est routinière
+2 si l'activité de la guilde est poussée
+5 si l'activité de la guilde est aggressive
+1 tous les dix voleurs (arrondir au dessus) au-delà des dix premiers (jusqu'à un maximum de +5)

A noter que lorsqu'on lance le dé sur le tableau ci-dessus, le jet d'un 20 naturel signifie toujours une confrontation avec la loi, indépendamment de tous les ajustements éventuels. En cas de confrontation, tirez sur le tableau 25 pour en déterminer la nature. Appliquez les mêmes ajustements que pour le tableau 24, à l'exception du dernier (la modification due au nombre de voleurs). De même, en cas de jets naturels de 1 et de 20, les ajustements ne jouent pas.

Tableau 25 : CONFRONTATION AVEC LA LOI II

Jet de 1d20	Résultat
1	Arrestation d'un voleur (un apprenti de 1er niveau)
2-5	Arrestation d'un voleur (de niveau 1 d2)
6-9	Arrestation de 1d2 voleurs (apprentis de niveau 1)
10-15	Arrestation de 1d2 voleurs (de niveau 1d2)
16-18	Arrestation de ld2+ l voleurs (niveau ld3)
19	Arrestation de ld3+l voleurs (niveau 1d3)
20	Relancer le dé, mais les voleurs sont tués
21-23	Arrestation de 1d2+3 voleurs, choisis au hasard parmi les membres de la guilde
24+	Comme ci-dessus, mais il y a 50% de chances pour chacun des voleurs d'être tués

Toute arrestation de trois voleurs ou plus fait baisser le moral des membres de la guilde de 1 point. Il est évident qu'il est bien utile que la guilde réussisse à corrompre la loi d'une manière ou d'une autre. C'est au PJ maître de guilde d'imaginer des manières de le faire, si la loi n'est pas déjà corrompue, et il appartient au MD de déterminer à quel point la corruption est suffisamment étendue pour appliquer les ajustements de dé du tableau précédent.

Les voleurs aux arrêts : Il existe des systèmes juridiques et pénaux très différents selon les mondes de campagne, et selon les pays au sein d'un même monde de campagne. Toutefois, si le maître de la guilde veut essayer de récupérer ses hommes en s'acquittant d'une amende, il peut le faire, sauf si le MD en décide autrement (par ex, si le pays est loyal neutre et très punitif, si l'attitude de la loi est la persécution ou le conflit, etc.). L'amende à régler est variable. L'amende de base vaut 30 po, mais on peut déjà y appliquer des modifications. Si le voleur est de niveau 3 ou plus, doublez l'amende (il a probablement un casier judiciaire). Même chose si l'activité de la guilde était poussée. Si l'activité de la guilde était agressive, multipliez l'amende par cinq. Enfin, tirez 1 d4, et multipliez l'amende par le chiffre obtenu pour obtenir la somme finale. Il s'agit là d'une règle plutôt simplifiée que de nombreux MD voudront détailler plus avant pour leur campagne, mais pour une guilde moyennement active dans un cadre de jeu moyen (si cela existe), une amende moyenne de 75 po, ou de 150 po pour un voleur chevronné, ne représente pas une somme énorme à payer. La guilde peut se permettre de payer la moitié de l'amende (qui est comptabilisée comme frais de fonctionnement), jusqu'à un maximum de 250 po, mais c'est au maître de la guilde de puiser la somme manquante dans sa fortune personnelle. Si un maître de guilde sort un voleur de prison, en payant son amende, ou en le faisant évader, il obtient la confiance de ses subordonnés, ce qui ajoute +1 au moral pour le mois suivant. En revanche, si la guilde est privée de plusieurs de ses membres (3 ou plus), le moral risque de baisser de 1 point ou de plus (mais le MD peut ajuster ce résultat pour les grandes guildes).

Le moral de la guilde

Sauf en cas de raisons spécifiant le contraire, le moral de départ des membres d'une guilde sera de 15. Si le moral chute en-dessous de ce niveau, on doit faire un test de moral. Un échec au test signifie que 1d2 voleurs quittent la guilde, pour se mettre à leur compte ailleurs. Ce chiffre peut néanmoins varier. Tous les 2 points en-dessous de 14, ajoutez 1 déserteur supplémentaire. Si le jet de 2d10 donne un 19 ou un 20 (naturel ; il n'y a que 3% de chances), ajoutez ld4 déserteurs en plus. N'utilisez pas les modificateurs dus à l'alignement (pour le PJ) pour ces tests de moral ; en effet, les tests normaux de moral (voir Manuel des Joueurs, tableau 16) autorisent des bonus lorsqu'on est loyal/bon, et cela est totalement contradictoire avec le fait d'être voleur !

Autre possibilité : plutôt que de quitter la guilde, les voleurs peuvent aller se plaindre auprès du maître de la guilde, si un test secret contre le Charisme du maître est réussi. Ils peuvent revendiquer des cotisations ou des prélèvements moins élevés sur leur propre revenu, réclamer davantage de prestations de la part de la guilde, ou autre, au choix du MD. Il s'agit d'une étape justifiée, si le moral a chuté en raison d'une forte malchance (arrestations et autres problèmes) plus qu en raison d'une insouciance ou d'une imprudence du maître de la guilde. Si le moral tombe à 5 ou moins, toutefois, le maître de la guilde sera l'objet d'une révolte déclarée et d'une tentative de putsch (et, selon le désir du MD, cela peut se produire plus tôt si le PJ est cruel, arbitraire, insouciant, ou s'il abuse d'une quelconque autre manière de sa position).

Les nouvelles recrues

De nouveaux membres peuvent arriver, aussi faut-il faire un test tous les mois pour vérifier cela. La chance est de 10% par dizaine (ou fraction de dizaine) de voleurs déjà membres de la guilde-ainsi, une guilde comptant 27 membres a 30% de chances par mois d'attirer un nouveau membre. Les ajustements de ce pourcentage de base sont indiqués dans le tableau 26.

Tableau 26 : AJUSTEMENTS AU POURCENTAGE DE NOUVEAUX MEMBRES

Moral, par point au-dessus de 15 : +10%
Moral, par point en-dessous de 10 : -10%
Charisme du maître de la guilde : +2% par point au-dessus de 12
Si la société est riche : +10%
Si la société est aisée : +5%
Si la société est pauvre :-5%
Si la société est très pauvre : -20%

Quel que soit le pourcentage final de chances, il ne peut y avoir plus de deux nouveaux voleurs qui arrivent le même mois. Les nouveaux arrivants sont des apprentis de 1 er niveau, avec les chances habituelles pour être non-humains et éventuellement multi-classés. Le MD peut accorder de meilleures chances d'obtenir de nouvelles recrues si le maître de la guilde lance une vague de recrutement après que la guilde ait été affaiblie par plusieurs arrestations ou des infortunes de ce genre.

Evénements et phénomènes particuliers

Ce sont les événements malheureusement imprévisibles qui font que la vie d'un maître de guilde est loin d'être ennuyeuse. Accordez une base de 1 chance sur 6 par mois pour qu un événement de ce genre (tiré sur le tableau 27) se produise. Le MD doit être prêt à se donner un peu de mal pour étoffer l'événement, et il peut aussi en créer de nouveaux sur ce tableau. Si un événement ne cadre pas avec la campagne, alors c'est qu'aucun événement particulier ne se sera produit pour ce mois là.

Tableau 27 : LES ÉVÉNEMENTS PARTICULIERS DANS UNE GUILDE DE VOLEURS

Jet de 1d20	Evénement spécial
1	Un vétéran voleur de la ville voisine fait défection et vient dans votre guilde demander protection, en apportant des objets magiques mineurs en guise de cadeaux
2	Un membre de la guilde, choisi au hasard, est kidnappé par des aventuriers mauvais, qui demandent une rançon
3	Succès monstrueux d'un cambriolage : la guilde reçoit un revenu supplémentaire exceptionnel (d6 x 100 po) mais il y a besoin d'un bon receleur
4	Un cadet voleur réussit à avoir un "mouchard dans la police"
5	Le second de la guilde est malade/ maudit/ kidnappé/arrêté par les autorités
6	1d3 sicaires muets offrent leurs services à la guilde ; ces guerriers sont-ils loyaux, ou s'agit-il d'espions à la solde d'une autre organisation ?
7	Un puissant PNJ (un mage, peut-être) commande de difficiles casses et cambriolages à la guilde
8	Le siège de la guilde est découvert par les autorités ; 50% de chances qu'un cadet l'apprenne avant l'assaut. Ici, le MD doit bien préparer cet événement !
9	La guilde d'assassins locale demande un coup de main en hommes pour un "petit travail" (qui s'avère être bien moins petit que prévu...)
10	Un PNJ spécialiste dans un domaine (un mage/voleur, un intendant, un brillant cambrioleur) arrive et pose sa candidature à la guilde
11	Un cadet membre de la guilde choisi au hasard est victime d'un accident qui lui interdit de voler
12	Le siège de la guilde est cambriolé !!! De brillants PNJ de l'extérieur s'enfuient avec des objets de grande valeur

13	Un voleur de niveau moyen et un apprenti disparaissent ; ont-ils été enlevés (pas de rançon), assassinés, dévorés par des alligators dans les égouts, métamorphosés, changés de plan, ou pire encore ?
14	Une tentative d'assassinat contre le maître de la guilde échoue. Qui se cache derrière cela ?
15	Des voleurs tuent accidentellement (ou dans la panique) des gardes au cours d'un cambriolage ; l'attitude de la loi sera persécutoire (en obtenant éventuellement des renforts) pendant le mois qui suit
16	Un voleur novice quitte la guilde (sa famille quitte la ville, il/elle épouse une fille/un garçon d'un village voisin , etc.)
17	Les relations avec la guilde des mendiants se détériorent (si elles étaient bonnes) ou s'améliorent (si mauvaises) - les actions des cadets voleurs (que le MD détermine) sont responsables de cela
18	Un cambriolage rapporte un objet magique inutilisable par aucun maître de la guilde (par exemple, un objet clérical) - la guilde doit le vendre pour en obtenir de l'argent (à un temple)
19	ld3 voleurs sont rossés et dépouillés en rentrant d'un cambriolage, ce qui diminue le revenu de la guilde de 25% pour ce mois-ci
20	Un inconnu apprend que le PJ est maître de la guilde, et essaie de le faire chanter (il détient une preuve physique à l'appui de son chantage)

Les archétypes

Il est temps de vous présenter une petite galerie d'augustes personnages, qui appartiennent à diverses guildes de voleurs. Les PNJ sont présentés ici avec un détail très poussé, et vous pouvez les utiliser de différentes manières. Le MD peut les garder sous la main comme PNJ prêts à servir en cas de besoin, légèrement modifiés pour mieux convenir à sa campagne en cours ; mais ils peuvent aussi servir à inspirer le MD pour créer ses propres PNJ dans la même veine. Ces PNJ sont également des personnages qui occuperont une position dominante dans n'importe quelle guilde de voleurs. Pour donner à chacun de ces PNJ une personnalité propre, bien définie, on a attribué à chacun un historique et un lieu situé dans un des mondes de jeu de TSR : Oerth, le monde de Greyhawk, ou Féerune, également connu sous le nom des Royaumes Oubliés. Si le MD ne désire pas utiliser ces historiques et ces endroits, il peut les modifier comme il le souhaite, et redonner un lieu d'existence à ces PNJ selon son désir.

Scores : Dans les scores des talents de voleurs sont déjà inclus tous les bonus dus à la Dextérité, à la race, au non usage d'une armure, et aux objets magiques, selon les cas.

Le maître de guilde Septien Selfareine, le "Lis blanc"

CA 1 (cape de déplacement, anneau de protection +3, bottes de sept lieues) ; V 10/ M 9 ; p.v. 32 ; #AT 1 ; dégâts selon l'arme ; For 9, Int 17, Sag 16, Dex 17, Con 9, Cha 16 ; TACO voir plus bas ; Al CB ; AS : dégâts quadruples par attaque sournoise, talents de voleur, lame dansante, sorts ; DS : talents de voleur, objets magiques (voir plus bas), sorts. Langues parlées : commun, pas de langage d'alignement, elfe, gnome, petit homme, argot des voleurs. Talents de voleur : "vt" 60, "cs" 80, "t/dp" 75, "ms" 85, "sco" 80, "db" 40, "gr." 70, "lli" 30. Total des points d'expérience : 212.465 (dans chaque classe).

Sorts habituellement mémorisés : Charme-personnes, feuille morte, protection contre le mal, sommeil, invisibilité, déblocage, dissipation de la magie, vol, force spectrale, porte dimensionnelle, oeil de magicien, téléportation.
Compétences martiales : Dague, épée longue, arc court, épée courte.
Compétences diverses : Don artistique (Sag ; composition), Déguisement (Cha ; compétence double, test à +1), Etiquette (Cha), Instrument de musique (Dex ; instruments à clavier à cordes).
Caractéristiques de combat :
Mêlée : TACO de base 16. Manie une épée courte +2, +4 contre les nains (TACO 13/11, dgts 1d6+2 (+4)/1d8+2). A aussi une épée longue dansante, TACO 14 dans la main dominante,16 dans l'autre, de 15 à 12 utilisée comme arme dansante; dgts 1d8+1 jusqu'à +4 / ldl2+1 à +4.
Projectiles : TACO de base 14. Utilise un arc court +1 (TACO 12, CT 2, dgts 1 d6+1) et possède 15 flèches +2 (TACO 10, dgts ld6+3).

Autres objets magiques : Amulette d'immunité à la détection, fétiche antipoisons +4, pigments de Nolzur (6 pots), anneaux de caméléon et de marche des ondes, baguette de localisation des trappes et portes secrètes (52 charges).
Caractéristiques physiques : Âge 37 ans (équivalent de 28 ans pour un humain), taille 1m78, poids 65 kgs, cheveux blonds argentés, yeux bleu clair, peau très claire, voire pâle, pommettes saillantes, membres longs et fins.
Traits particuliers : Septien a une "signature personnelle" très connue, en mal, comme cela est expliqué plus loin. Il voue également une haine profonde aux nains, et son épée courte est son objet magique préféré. Il n'essaie pas d'écarter les nains de sa guilde, mais ces derniers ne progressent pas vite, et il en a même trahi un ou deux à la loi, en lui fournissant des renseignements anonymes.
Couverture : Septien est un musicien bien connu et apprécié, et les concerts publics qu'il donne sur des instruments proches du clavecin font toujours salle comble.
La guilde et le pouvoir : La guilde de Gryrax possède une structure complexe/mixte. Le maître de la guilde codirige avec un conseil de direction de trois membres. Le mode de commandement de Septien est plutôt faible (il partage le pouvoir), juste et plutôt populiste (le conseil prend bonne note du sentiment général au sein de la guilde, et Septien l'écoute).
Historique : Septien Selfareine est maître de la guilde de Grygax, dans la Principauté d'Ulek, sur Oerth (le monde de Greyhawk). Seuls les trois membres du conseil de direction connaissent sa véritable identité de maître de la guilde ; tous les autres le connaissent sous le nom de "Lis Blanc". Ce pseudonyme lui vient d'une petite faiblesse qu'il a, qui lui fait laisser un lis blanc fraîchement cueilli sur le lieu de ses audacieux cambriolages. Septien est le fils illégitime d'une elfe noble de moindre rang de Célène, où une telle naissance est monnaie courante. La vivacité d'esprit et l'adresse de ce demi-elfe firent que sa mère aimante l'initia bientôt secrètement à la magie, et il commença jeune sa vie d'aventurier. Le mal qui régnait au Pomarj, si proche de Célène, offrait une bonne opportunité à un mage d'acquérir expérience et prospérité. Mais les talentueux doigts agiles de Septien trouvèrent également à être employés à Célène. Septien fit de grands progrès comme mage et comme voleur, tout en cultivant en parallèle son charme en société et ses talents de musicien. Il fallut attendre les ravages que causèrent une histoire de coeur brisé avec une hautaine ballerine elfe grise, pour que Septien s'adonne dans un premier temps à la boisson, puis qu'il s'exile. Il devint paresseux, gras, et déprimé, dans les contrées d'Ulek, jusqu à ce que le second amour de sa vie vienne bouleverser son existence - le Diamant du Lis Blanc. Extrait des collines de Kron, rapporté par le Prince d'Ulek et exposé au Palais de la Culture de Grygax, le diamant sévèrement gardé était irrésistible. Septien monta un cambriolage audacieux, et laissa derrière lui une fleur, ce qui fut à l'origine de son nom. Il revendit ensuite discrètement la pierre au Prince pour 25.000 po, une faible partie de sa valeur. Septien ne recherche pas la richesse. Il ne vole pas pour assurer sa fortune. Il vole pour le plaisir de se prouver son habileté et son intelligence à pouvoir s'en tirer. Septien évita de rejoindre la guilde des voleurs pendant plusieurs années, jusqu'au jour où il se retrouva nez à nez avec le remplaçant du maître de la guilde, tous deux ayant décidé de cambrioler le même endroit au même moment. Septien venait juste de déposer sa fleur quand le second voleur arriva ! Le précédent maître de la guilde venait de mourir, et le choix du célèbre Lis Blanc comme nouveau maître fit taire toutes les querelles, et instaura la séparation entre les membres et le conseil de direction. Septien fut engagé, et le regrette un peu. En réalité, peu de responsabilités pèsent sur lui, vu que c'est le conseil de direction qui s'occupe de régler les affaires courantes, de sorte que sa liberté d'action est peu entamée. Mais Septien regrette le jour où son identité a été découverte. D'un autre côté, son succès croissant en tant que musicien (il est très demandé pour donner des concerts, et comme accompagnateur) lui rapporte largement de quoi vivre, ainsi qu'un lot régulier de jeunes admiratrices dans sa maison recluse en ville. On murmure qu'il pourrait devenir Compagnon de la Cour, le titre officiel qu'on donne à un conseiller du Prince, lequel, dit-on, recherche des avis sur les affaires elfes et culturelles.
Septien dans le jeu : Septien le "Lis Blanc ' est le type même du personnage mystérieux. Il y a plusieurs aventures possibles pour que les PJ essaient de le trouver, pour faire cesser ses cambriolages, faire échouer ses projets, etc. Affronter aux PJ un ennemi qui ne tentera rien d'autre que de les surpasser en astuce, et qui ne tuera pas à moins d'y être contraint, fournira un agréable changement d'atmosphère. Un voleur de niveau moyen ayant besoin d'un entraînement à Ulek pourrait se dire que seul Septien peut être son mentor, et une partie des conditions d'acceptation posées par le maître de la guilde peut être que le PJ arrive d'abord à l'identifier ! Au vu de ses concerts, de son goût pour la compagnie féminine et de ses activités de magicien (même s'il n'est pas membre de la guilde des mages d'Ulek), il y a bien des façons dont les PJ peuvent rencontrer Septien au cours de leur recherche du fameux Lis Blanc !
Note tactique : Grâce à son amulette, Septien est pratiquement impossible à détecter. En plus de quoi, son anneau de caméléon et ses talents de voleur ne facilitent guère la tâche. Son principal atout est sa stupéfiante faculté d'apparaître et de disparaître dans différents endroits, et à l'aide de sorts comme oeil de magicien, il essaie au maximum d'observer les lieux à l'avance. Les pigments de Nolzur offrent un moyen idéal pour pénétrer dans un lieu (allez hop ! une porte !) lorsque les talents de demi-elfe de Septien ou sa baguette n'ont pas détecté de porte secrète. Septien utilise le moins possible de sorts agressifs ou pouvant blesser, de type Evocation ou autre. Il préfère la subtilité et l'astuce, et des sorts comme force spectrale pour couvrir sa fuite (en utilisant un sort de

téléportation jusqu'à sa villa en cas de nécessité pressante). Septien n'est pas fort et n'a que peu de points de vie, c'est pourquoi il aura tendance à éviter les combats de mêlée. S'il doit se battre, il dégainera sa lame dansante tout en combattant avec son épée courte magique, ce qui peut le rendre assez puissant. Toutefois, grâce à sa cape de déplacement, il est presque sûr qu'il réussira à échapper au moins au premier coup qui lui sera porté en mêlée, ce qui lui permet souvent d'en profiter pour s'enfuir en se téléportant (ou en ouvrant une porte dimensionnelle s'il a mémorisé ce sort, en ayant repéré les lieux à l'avance à l'aide de son oeil de magicien). Ses bottes magiques lui permettent également de s'enfuir très rapidement.

La maîtresse de guilde Tulmara Zir Bharann, "Masque de la Cruauté"

CA -5 (bracelets de défense CA3, anneau de protection +2, cape chauve-souris) ; VD 12 (15 en chauve-souris) ; V 16 ; p.v. 62 ; #AT 1 ; dgts selon l'arme (+6 en mêlée avec ses gantelets des ogres) ; For 9 (18 avec les gantelets des ogres), Int 16, Sag 12, Dex 18, Con 15, Cha 15 ; TACO voir plus bas ; AL NM ; AS dégâts quintuplés par attaque sournoise, talents de voleur, cape chauve-souris ; DS talents de voleur, collier d'adaptation, cape chauve-souris, bâtonnet de vigilance, anneau d'action libre. Langues parlées : commun, argot des voleurs. Talents de voleur : "vt" 25, "cs" 95, "t/dp" 95, "ms" 95, "sco" 95, "db" 90, "gr." 95, "lli" 65. Total des points d'expérience : 1.432.155.
Compétences martiales : Dague, arbalète de poing, épée longue, bâton, arc court, épée courte.
Compétences diverses : Estimation (Int), Déguisement (Cha), Saut (For), Lecture sur les Lèvres (Int ; compétence double, +1 aux tests), Utilisation des Cordes (Dex), Funambulisme (Dex).
Caractéristiques de combat :
Mêlée : TACO de base 13. Utilise d'habitude des gantelets des ogres avec une épée longue +2, +4 contre les créatures de bon alignement dans sa main dominante (la droite) ; cela lui donne un TACO de 8, 6 contre les ennemis bons ; dgts 1 d8+8 (+10) / 1d12+8 (+10). Possède aussi une dague de venin dont elle se sert de la main gauche ; TACO 11, dgts 1d4+7 (+9)/1d3+7 (+9) plus spécial (poison mortel).
Projectiles : TACO de base 10 ; utilise un arc court +1 (TACO 9, CT 2, portée 5 / 10/5, dgts 1d6+1) et possède aussi une arbalète de poing normale (TACO 10, CT 1, portée 2/4/6, dgts ld3/ ld2).
Autres objets magiques : Sac sans fond (capacité de 25 1), encensoir conjurant des élémentaux d'air hostiles, huile éthérée, d'autres potions mineures (ESP, soins, etc.) au choix du MD.
Caractéristiques physiques : Âge 38 ans, taille 1m63, poids 53 kgs, cheveux noirs courts et bouclés, yeux d'un marron très foncé, peau hâlée olivâtre, teint sombre, lobes d'oreilles quasiment inexistants.
Traits particuliers : Tulmara souffre d'une amnésie chronique, à peu près une fois par mois, pendant 1d8 heures. Elle perd complètement la mémoire de tout ce qui arrive à ce moment-là. De sa personnalité consciente, le trait le plus remarquable est le masque totalement mort, inexpressif qui se peint sur son visage lorsqu elle écoute les gens.
Couverture : Tulmara est connue du public sous sa fausse identité de marchande, vendant des articles de première nécessité. Les vêtements, la nourriture et le bétail sont ses principaux négoces. Beaucoup de personnes travaillent pour elle, et on la voit rarement en personne ; ce qui n'est pas un phénomène rare dans son pays.
La guilde et le pouvoir : La guilde des voleurs de Zazesspur a toujours été dirigée par un seul maître. L'autorité de Tulara est forte, cruelle et despotique.
Historique : Tulmara Zir Bharann est la maîtresse de la guilde des voleurs de la ville de Zazesspur, l'une des "Quatre Grosses" cités du Téthyr sur Féerune (voir R03, Empires de la Côte, pour plus de détails sur Zazesspur). Elle dirige tyranniquement une grande guilde dans cette cité marchande, avec quelques 140 voleurs qui sont membres à plein temps de la guilde. Tulmara est née dans l'opulence. La famille Bharann est l'une des plus anciennes et des plus importantes à Zazesspur, et Tulmara reçut dans sa jeunesse une excellente éducation aux subtilités du commerce et de la vie de marchand. Etant fille unique, elle fut gâtée par ses parents, ce qui exacerba son tempérament avide et égoïste par nature, encore renforcé par toutes ces leçons précoces de cupidité personnelle. Toutefois, sa brutalité physique est une caractéristique assez étrange, peut-être un héritage de son arrière-arrière grand-père. Le vieux Sulmair Bharann souffrait en effet d'accès de violence maniaque ; mais la brutalité de Tulmara est froidement contrôlée. Ses gantelets des ogres l'aident considérablement à se faire respecter : si elle frappe ou gifle quelque un, celui-ci sent le coup passer ! Un détail important : Tulmara n'a jamais fait de vol à la tire de sa vie. Un crime de rue aussi vulgaire n'est pas digne d'elle. Peu après avoir empoisonné ses parents pour hériter plus vite, Tulmara commença à voler. Grâce à ses activités commerciales, elle était informée des faits et gestes des autres marchands, et elle se mit à préparer et à exécuter le cambriolage de leurs locaux. Elle étendit ensuite ses méfaits au chantage et au kidnapping, et fut recrutée par l'un de ses premiers amants, Arkail Rhassan. Ces deux-là devinrent les étoiles montantes de la guilde, s'arrangeant pour que le maître de la guilde d'alors ait un "accident" pour récupérer les rênes de la guilde à leur compte. La guilde prospéra, et devint riche ; les cadets voleurs et les apprentis, soumis à une rude discipline, pouvaient l'accepter si les récompenses étaient bonnes. Et elles l'étaient. Mais Arkail fut tué, exécuté par un assassin ; Tulmara ne réussit jamais à savoir pourquoi (c'était sur un ordre des Voleurs de l'Ombre d'Amn, qui redoutaient l'essor de la

guilde de Zazesspur). Depuis cette époque, Tulmara est devenue plus secrète et plus dure, plus cruelle et plus mauvaise encore, et aussi plus paranoïaque ; le meurtre tua en elle le peu d'humanité qui lui restait. A présent, elle renforce la guilde, et s'autorise parfois quelques grands casses pour tuer le temps ; son coeur est vide, sa soif de vivre a pratiquement disparu. L'étrange surnom qu'on lui attribue dans certains quartiers - le "Masque de la Cruauté" - vient d'un membre de rang intermédiaire de la guilde, qui connaissait ses sympathies religieuses (voir plus loin), contrastant avec la personnalité sans vie et l'expression vide du visage de sa maîtresse de guilde. Tulmara est dévouée au culte de Loviatar, et assiste à des cérémonies et à des rituels secrets de cette religion. Elle contrôle entièrement sa guilde, et elle la contrôle par la peur. Elle ne respecte que la force et la puissance chez les autres ; l'intelligence, la sagesse, et les autres qualités plus paisibles n'ont à ses yeux aucune valeur. Elle détient suffisamment de force pour faire valoir sa cruelle loi, et si les cadets de la guilde souffrent - et plus d'un s'est déjà enfui du pays-, la crainte qu'elle inspire est si répandue qu'elle a gardé le contrôle de sa guilde, au moins jusqu'à maintenant. A Zazesspur, il existe plusieurs intrigues politiques importantes impliquant des royalistes de divers bords (voir Empires de la Côte). Tulmara reste neutre dans ces affaires ; et en s'attaquant principalement aux gens de l'extérieur et aux étrangers, la guilde de Zazesspur (et Tulmara) ont réussi à augmenter leur force et leur puissance sans trop inquiéter les autorités.

Tulmara dans le jeu : Tulmara peut être à la base de nombreuses intrigues d'aventures, et fait une excellente persécutrice si on la croise (les paranoïaques sont toujours parfaits dans ces cas-là). Les PJ peuvent même ne réaliser qu'elle est au centre des activités qu ils combattent qu'après bien des aventures. Il devrait être très difficile de la trouver, encore plus dur de la coincer et de la vaincre. Les PJ peuvent être harcelés par des hommes de main de Tulmara, engagés pour délivrer une personne qu'elle a fait enlever, payés pour servir de gardes du corps ou de messagers et être ensuite attaqués par des voleurs à sa solde, et ainsi de suite. Tulmara élimine sans pitié tout ceux qui la gênent, et comme l'ampleur de ses opérations est très grande, il est très facile de la gêner ! Le principal est de toujours rendre aux PJ la tâche difficile, pour se rapprocher de la véritable identité de leur persécutrice. Peu de gens savent que Tulmara est en réalité la maîtresse de la guilde, et le but des PJ devrait être de réussir à remonter classiquement la filière, en partant des apprentis ou des sicaires, jusqu'aux membres intermédiaires pour enfin se rapprocher du coeur des opérations. Même alors, il devrait être très difficile d'obtenir une preuve des activités de Tulmara.

Note tactique : Le refuge personnel de Tulmara est protégé par son bâtonnet de vigilance (qui lui sert d'alarme magique) et par son encensoir conjurant des élémentaux hostiles, utilisé comme piège (l'ouverture d'une certaine porte abaisse un levier, qui fait couler de l'huile le long d'un mince tube, allume l'huile, et la fait ensuite arriver à l'encensoir, ce qui l'allume aussi). D'autres alarmes magiques (du style bouche magique) sont également présentes, ainsi que de nombreux pièges mécaniques. Il y a aussi un nuage puant permanent dans le couloir qui mène à sa chambre personnelle ; elle-même le traverse sans encombres grâce au collier magique qu'elle porte, mais il peut poser quelques problèmes aux PJ ! Tulmara aime beaucoup avoir de nombreux passages secrets dans son refuge personnel, qui est situé sous sa villa privée. Au combat, Tulmara se sert dès qu'elle le peut d'une attaque sournoise, mais elle n'a pas peur d'un combat en face-à-face, même contre un guerrier en grosse armure de plates. Grâce à sa classe d'armure et à ses gantelets magiques, elle fait un combattant redoutable. Ses moyens de s'enfuir sont importants (comme l'huile éthérée ou sa cape magique), de même que ses moyens de protection contre certains types d'attaques (l'anneau d'action libre l'immunise contre les sorts d'immobilisation, le collier d'adaptation la protège contre les gaz, etc.). Tulmara espionne souvent les gens sous sa forme de chauve-souris, et les toiles puissantes qu'elle peut lancer grâce à sa cape chauve-souris ne l'affectent pas (anneau d'action libre). Tulmara possède une véritable fortune cachée dans divers locaux commerciaux, et peut appeler très rapidement une bande de sicaires pour attaquer ses ennemis, à la fois des membres de la guilde et des mercenaires.

L'intendant Marmel Raveiz

CA 7 (sans armure) ou 4 (armure de cuir +1) ; VD 12 ; M 4/ V 8 ; p.v. 26 ; #AT 1 ; dgts selon le type d'arme -1 (souventld4+1 / 1d3+1 avecunedague +2);For7;Intl7;Sagl4;Dexl7;Con 11 ; Cha 10 ; TACO 18 (16 avec sa dague +2) ; AL N ; AS dégâts triplés sur attaque sournoise, talents de voleur, sorts ; DS talents de voleur, anneau de clignotement, anneau d'immunité contre les enchantements (voir plus bas), sorts. Langues parlées : commun, argot des voleurs. Talents de voleur : "vt" 45, "cs" 45, "t/dp" 30, "ms" 40, "sco" 40, "db"45, "gr." 70, "lli 70 (scores de talents non ajustés pour le cas où il est sans armure). Total des points d'expérience : 12.045 (mage), 94.130 (voleur).

Livre de sorts (sorts habituellement mémorisés en gras) : tour mineur, charme-personnes, détection de la magie, amitié, hypnotisme, identification, message, protection contre le mal, patte d'araignée, serviteur invisible ; apparence altérée, détection de l'invisibilité, ESP, oubli, invisibilité, connaissance des alignements, bouche magique, corde enchantée, peur, verrou du magicien.

Compétences martiales : Dague, épée longue, gourdin, une compétence non choisie.

Compétences diverses : Estimation (Int ; compétence triple, tous les tests à +2), Contrefaçon (Dex ; le MD peut utiliser l'Int pour détecter les contrefaçons chez les autres), Héraldique.
Autres objets magiques : Sacs sans fond (2 de 25 1, 1 de 15 1, un de 7 1), baguette d'identification avec 44 charges (voir ci-dessous).
Caractéristiques physiques : Âge 41 ans, taille 1m70, poids 66 kgs, longs cheveux clairs, raides et filasses, yeux bleu-vert, peau pâle et marquée par les ans, nez légèrement crochu, longs doigts avec de grandes articulations noueuses.
Traits particuliers : Marmel a la croyance paranoïaque que des serviteurs d'un maître mort depuis longtemps cherchent à le tuer (voir ci-dessous). Sur un plan plus normal, il a un goût immodéré pour les bonbons à la menthe, et on le voit souvent piocher joyeusement dans un plein sac de ces sucreries. Résultat : la plupart de ses dents sont tombées, et ses discours sont ponctués de bruyants sifflements dus à l'état de ses gencives.
Couverture : Aucune ; Marmel se cache en permanence ; voir ci-dessous.
La guilde et le pouvoir : La guilde des voleurs de Monmurg possède une structure complexe/mixte - dans ce cas précis, elle est dotée d'un conseil de direction (de 4 membres), élu lors d'élections prétendument démocratiques pour une période de 7 ans. Le mode de direction de ce conseil est fort, juste et populiste. Marmel n'est guère affecté par tout ceci, car il ne prend pas parti dans la politique de la guilde, et les membres du conseil (de quelque bord qu'ils soient) apprécient cette loyauté et ce dévouement à la guilde.
Historique : Marmel Raveiz est l'intendant de la guilde des voleurs de Monmurg, la capitale de l'Empire des Princes de la Mer de Oerth (dans le Monde de Greyhawk). C'est lui qui a la garde des objets magiques qui appartiennent à la guilde, des stocks d'équipements spéciaux pour voleurs, et c'est aussi lui qui tient la caisse et les comptes de la guilde (les cotisations etc). Tout cela est contenu dans ses sacs sans fond. Marmel n'est pas un très bon receleur, mais il utilise parfois sa compétence d'Estimation pour acheter et vérifier du matériel pour la guilde. Marmel débuta dans la vie comme apprenti chez un mage Furyondien, et souffrit de mauvais traitements, au fur et à mesure que le mage développait une forme insidieuse de folie. Son maître refusait à Marmel de le laisser partir vivre sa vie, mais l'infortuné apprenti sut saisir sa chance, lorsque le mage fut forcé d'accompagner une expédition navale furyondienne contre l'un des troupes de pirates des Princes de la Mer en déclin. Leur navire fut coulé, et Marmel profita de l'occasion pour tuer son maître cruel et abhorré, récupéra deux livres de sorts de bas niveaux, et s'enfuit par lévitation. Les pirates décidèrent de le capturer plutôt que de l'abattre , leur propre mage, en volant, ramena à terre le malheureux apprenti, et c'est ainsi que Marmel devint pirate à contre-coeur. Lorsque la piraterie s'affaiblit encore dans le pays des Princes de la Mer, Marmel resta en mauvaise compagnie avec des voleurs. Sa magie les aidait, et ils lui donnèrent de l'entraînement. Marmel obtint la sécurité et l'obscurité, car il restait au siège de la guilde pour pouvoir développer ses talents de voleur. Marmel vivait dans la crainte que son ancien maître ait été rappelé à la vie ; sa guilde de mages pourrait venir le chercher ; les proches du vieux mage pourraient venir se venger ; en bref, l'obscurité convenait parfaitement à Marmel. Celle-ci triompha même de sa peur de sortir la nuit pour aller commettre un vol, ce qui fait que Marmel commença une nouvelle vie d'aventures dans la peau d'un voleur ; il ne voulait plus travailler comme mage, de peur que ceux qui, craignait-il, recherchaient un infortuné jeune mage ne le retrouvent, et qu'ils ne le punissent pour avoir tué son maître. Marmel n'est pas aujourd'hui un voleur actif et aventureux. Il est trop précieux à la guilde pour qu on l'autorise à prendre de tels risques. Heureusement, il s'est retiré dans la fonction d'intendant. Il tient et administre les finances de la guilde, et garde soigneusement les fournitures et les objets magiques qui servent à ses membres. La disponibilité en matériel est toujours bonne, grâce à la méthode d'approvisionnement de Marmel et à sa vérification minutieuse de ses stocks. C'est lui aussi qui évalue les objets rapportés au siège de la guilde par les voleurs, qui doivent verser un pourcentage net de 10% à la guilde sur tous leurs gains. La compétence d'Estimation triple de Marmel le rend très précieux pour cela. Il a l'habitude de lancer une détection de la magie sur tout ce qui semble présenter un intérêt, le plus vague soit-il. Il peut utiliser un sort d'identification, ou même sa baguette d'identification (double les effets d'un sort d'identification, sans perte de Con pour le mage) s'il faut évaluer plusieurs objets à la fois et que le "propriétaire" est pressé pour une raison quelconque (il n'aime pas beaucoup se servir de sa baguette, car il ne peut pas la recharger, c'est pourquoi il facture ce service 150 po par charge utilisée). Si un membre de la guilde, ou bien un fournisseur de la guilde, éveille sa curiosité ou ses doutes, il emploiera ses sorts d'investigation (ou hypnotisme) pour en savoir plus. Marmel est une bonne âme dans le fond, un peu dans la lune par moments. Il aime beaucoup marchander, mais il est pratiquement impossible de l'emporter sur lui. Il a un étrange penchant pour la science héraldique, et achète parfois pour son propre compte un objet qui arbore un blason peu courant. Il possède une modeste fortune, qu il tire de son existence de voleur d'antan, et la guilde lui verse un bon salaire. Il quitte rarement le siège de la guilde, et lorsque cela lui arrive, il se déguise en commis de marchand (souvent accompagné par un membre de la guilde qui, lui, est déguisé en marchand).
Marmel dans le jeu : Pour les membres de la guilde, il est extrêmement facile de rencontrer Marmel. C'est à lui qu'ils doivent verser leur dîme (10 po par an pour un apprenti, 50 po par niveau et par an pour les autres jusqu'à un maximum de 500 po), qu'ils peuvent apporter des objets pour en avoir une estimation, et qu'ils s'adressent pour du matériel, ou même pour l'emprunt d'objets magiques. Ceux qui ne sont pas membres de la guilde

peuvent le rencontrer pour vendre ou échanger des objets, tomber sur lui à une vente d'objets héraldiques, dans un magasin d'antiquités, ou même venir le voir pour un entraînement (pour un PJ voleur) - à un prix fort élevé ! Pour tout intendant, l'une des fonctions majeures est celle de l'approvisionnement en matériel. Le MD peut se servir d'un intendant pour introduire de nouveaux objets d'équipement (la guilde a besoin d'argent, et l'intendant met en vente du matériel). C'est aussi à l'intendant qu'on peut vendre des objets magiques "brûlants" (p. ex, une épée comportant un motif unique et impossible à effacer). On peut lui acheter de nouveaux objets magiques (rarement), en échanger (ce qui est plus fréquent) ou même en emprunter en échange d'un dépôt de caution. Le MD doit arranger ces commodités comme il lui convient. Nul besoin de tableau pour un choix aléatoire , servez-vous d'un intendant pour introduire vos idées préférées, les objets qui vous plaisent particulièrement, comme vous voudrez. Marmel a lancé une bouche magique sur chacun de ses sacs sans fond, bien entendu, de sorte que si toute autre personne que lui-même en touche un, la bouche magique s'écriera : "Bas les pattes ! " Bien sûr, après toutes ces années, il est possible qu'un parent du mage Furiondyen veuille savoir où l'apprenti qui a tué, disons son oncle, est passé avec tous ces livres de sorts, et que les PJ soient engagés pour cette mission. Mais qui s'attendrait à le retrouver dans une guilde de voleurs ?
Note tactique : Marmel est protégé contre les influences excessives. Son anneau d'immunité contre les enchantements le rend insensible aux sorts d'Enchantement/Charme de niveau 4 ou moins. Son anneau de clignotement renforce sa protection. Marmel n'a rien d'un guerrier, et la guilde le fait généralement escorter par des gardes du corps pour ses grandes transactions ou ses incursions dans le monde extérieur. Marmel n'emporte pas ses sacs sans fond avec lui lorsqu'il sort de la guilde !

Durdlan Maindargent, expert receleur

CA 4 (armure de cuir à taille de nain +2) ; VD 9 ; V 5 ; p.v. 28 ; #AT: 1 ; dgts selon l'arme +1 (généralement 2d4+2/ d6+3 avec une épée large +1) ; For 16, Int 15, Sag 11, Dex 16, Con 16, Cha 11 ; TACO 18 (17 avec son épée magique) ; AL N ; AS dégâts triplés par attaque sournoise, talents de voleur ; DS talents de voleur, infravision 20 m, anneaux de bouclier mental et d'invisibilité. Langues parlées : commun, nain, gnome. Talents de voleur : "vt" 40, "cs" 40, "t/dp" 50, "ms' 15 (95+*), "sco" 30, "db" 45, "gr." 50, "lli' 15. Total des points d'expérience : 19.620.

Compétences martiales : Dague, épée large, bâton.
Compétences diverses : Estimation (Int ; compétence double, tests avec un bonus de +1), Détection de Contrefaçon (utiliser Int), Collecte d'Informations (Int).
Autres objets magiques : Bottes elfiques.
Caractéristiques physiques : Âge 144 ans (équivalent humain de 52 ans) ; taille 1m30 ; poids 81 kgs ; longs cheveux noirs ondulés, barbe épaisse tressée de fils d'or, très grandes mains avec de gros doigts boudinés, haleine particulièrement nauséabonde.
Traits particuliers : Durdlan a un nombre incroyable d'animaux familiers, et il les aime beaucoup. Certes, c'est parce qu'il s'en sert pour faire entrer de petits objets en contrebande et pour faire passer des messages, mais c'est juste aussi qu'il aime énormément les animaux. Dans des cages qu'il a dans sa cour, dans son grenier, etc., il a des pigeons, des furets, des cochons d'Inde, des poules (Durdlan aime se faire des omelettes), des hamsters, un rat noir au poil soyeux qui répond au nom de Nasher et qui sait faire des acrobaties, de petits lézards de roche noirs, et deux oiseaux aptères de Nemsé qui sont extrêmement colorés et tout aussi stupides. Nasher est souvent dans la poche du gilet de Marmel ou dans la cuisine à chercher des déchets (les PJ feraient mieux de ne pas manger les omelettes de Durdlan, ni quoi que ce soit d'autre qui ait été préparé ici). Durdlan possède également une immonde collection de poteries et de céramiques faites par des petites-gens, qu'il expose dans une grande vitrine.
Couverture : Durdlan a une couverture principale et une couverture secondaire ; tout ceci est bien compliqué, et sera expliqué plus en détail ci-dessous.
La guilde et le pouvoir : La guilde des voleurs de Mirabar est dirigée par un seul maître de guilde, dont le style de commandement est fort, modérément cruel et modérément despotique. Durdlan travaille indépendamment de la guilde, et lui sert de consultant externe, cela ne le dérange donc pas vraiment.
Historique : Durdlan Maindargent est un receleur qui travaille étroitement avec la guilde des voleurs de Mirabar, au nord-ouest de Féerune. La guilde y est relativement petite - il y a toujours entre 25 et 40 voleurs présents dans cette grande ville - mais grâce à Durdlan, les affaires marchent bien. Durdlan est le propriétaire de deux échoppes de crédit et de prêt sur gages, et il habite une petite maison avec terrasse dans une rue de maisons de granit qui sont toutes habitées par des nains (il y a environ 4.000 nains à Mirabar). Sa couverture principale est celle d'un usurier, et sa famille est dans ce genre d'affaires depuis longtemps, ce qui explique leur nom de famille. D'autres membres de sa famille sont également usuriers, prêteurs sur gages et serruriers, et Durdlan détient une participation dans plusieurs de ces commerces, en particulier dans le célèbre magasin de serrurerie de son frère Glengar, "Chevillettes & Bobinettes". Ainsi, Durdlan se cache sous la couverture d'un petit usurier

homme d'affaires. Mais Durdlan a aussi une seconde couverture, qui lui sert de couverture écran. Au cours de ses 144 ans d'existence; il a trop souvent été vu en mauvaise compagnie à Mirabar, de sorte que le rusé nain sait qu il ne peut pas toujours échapper à la vigilance de la loi. C'est pourquoi Durdlan a monté quelques petites combines (de jeux illégaux et sans licence), organisant des paris sur différents événements - sur des courses de rats, sur la quantité de bateaux navigant, l'heure de leur arrivée, etc. Ainsi, la police sait que Durdlan est malhonnête, mais elle le prend juste pour un petit bookmaker, et elle ne vient pas trop l'embêter. La couverture-écran de Durdlan (celle d'un petit e escroc qui dissimule le fait qu'il est en réalité un grand truand) remplit donc son rôle à la perfection. Les voleurs qui rencontrent Durdlan de temps en temps dans des ruelles sombres (ce que voient les agents de police), vont aussi voir le nain dans les caves fortifiées de sa demeure - ce que les autorités ignorent. C'est à ces moments-là qu'ils lui apportent des marchandises à vendre ou à troquer. Les pierres précieuses et les bijoux sont la spécialité principale de Durdlan. S'il fait une Estimation de ces objets, il a 95% de chances d'en faire une bonne évaluation. Sa seconde spécialité est les reliques et les icônes barbares - tous les objets anciens ayant une signification religieuse ou présentant des qualités artisanales exceptionnelles. Avec de tels objets, venant des barbares Uthgardts du nord, Durdlan a 90% de chances d'estimer correctement leur valeur. Pour tous les autres objets, il faut faire un test d'Estimation normal (Int +l, donc tirerl6 ou moins). Quand il échoue à son test, il a encore droit à un test sous son Int. S'il réussit ce dernier, il sait que son estimation est douteuse, et il ajuste son évaluation à 50% de sa première estimation. Une estimation incorrecte sera de 10 à 40% au-dessus de la valeur réelle ou de 10 à 50% en-dessous (valeur estimée = 50% de la valeur réelle, plus le résultat du dé multiplié par 10 %; si le dé indique 0, considérez que c'est bien un zéro et non un 10). Durdlan offre un pourcentage de la valeur réelle d'un objet "brûlant" à celui qui le lui vend. Cette valeur va d'habitude de 30 à 50%, selon le degré de "brûlure" de l'objet, sa valeur absolue (dans la plupart des cas, il est plus difficile d'écouler des objets de très grande valeur), le Charisme de son interlocuteur (pas plus de +4% pour cela), et ainsi de suite. Si le MD ne sait vraiment pas se décider, il peut tout simplement proposer 30 + 1d20%. Durdlan peut écouler rapidement les objets brûlants, grâce à ses nombreuses relations avec des familles marchandes de Mirabar, qui ne sont pas trop regardantes quant à la provenance de leurs trésors secrets. En réalité, la grande compétition qui règne entre ces familles fait qu elles veulent souvent avoir à tout prix des reliques et des trésors plus beaux que ceux des autres familles, et qu elles sont même prêtes à aller voler les trésors de leurs rivales pour en profiter illicitement en privé. L'un des meilleurs souvenirs de Durdlan se rapporte à une broche de saphir et d'émeraudes d'Evéreska, qu il vendit successivement à cinq familles différentes, en accroissant à chaque fois sa marge de profit, en moins d'un an, ceci car chaque famille payait tour à tour des voleurs pour dérober la broche aux voisins. Durdlan s'était arrangé pour que, lorsque la broche était détenue en secret par une famille, sa rivale suivante sur l'échelle sociale en soit informée. Durdlan a beaucoup d'amis au sein de la communauté marchande des nains,,qui envoient régulièrement des caravanes de chariots à Luskan sur la côte. Ces caravanes sont rarement fouillées en détail ; les gardes ont des scrupules qu on peut facilement dissoudre dans l'alcool en échange de quelques pièces d'or. Cet accès à un grand port maritime (où, là aussi, les gardes de la douane peuvent être achetés facilement) permet à Durdlan de vendre ses biens à l'étranger, où personne ne saura qu'il s'agit de biens volés. Durdlan est aussi prêt, moyennant une grasse rémunération, à faciliter la fuite de personnes. Pour cela, il cache les gens chez lui (en les enfermant dans une cave), et les fait discrètement quitter Mirabar (le plus souvent dans des tonneaux ou des caisses à destination de Luskan). On prétend que Durdlan a déjà aidé un ou deux assassins à s'enfuir ainsi par le passé.

Durdlan dans le jeu : Durdlan n'a que quelques contacts avec la guilde des voleurs, presque tous des nains. Il ne fait jamais confiance à un elfe (il nie avec véhémence que ses bottes elfiques aient quoi que ce soit de cette race, et prétend qu'il s'agit de bottes silencieuses de nains), et il évite d'avoir des contacts directs avec pratiquement tout le monde, préférant passer par des intermédiaires. Il essaiera autant que possible de rester invisible pendant une réunion. En tout cas, il n'aime pas que l'on sache où se trouve sa demeure. Durdlan est un bon receleur à qui vendre des objets, et il essaie rarement de rouler ses clients. C'est la personne qu il faut voir si l'on veut s'échapper rapidement de la ville. Il est aussi usurier, bien sûr, on peut donc le rencontrer sous ce déguisement. On peut aussi se servir de son amour des animaux ou de son étrange passion pour les céramiques des petites-gens pour le faire entrer en contact avec un PJ (pas forcément comme receleur). Durdlan a aussi ses relations chez les riches familles marchandes, à la guilde des voleurs, avec d'autres marchands, dans la communauté naine, avec un ou deux assassins, et parmi les officiers, les gardes, et d'autres personnes semblables qui détourneront leur regard si on met suffisamment d'or dans leur poche. Si jamais Durdlan ne peut rien faire pour un de ses clients qui l'a payé, il connaîtra toujours quelqu’un qui le pourra. Ce qui fait de lui, pour le MD, un ressort du jeu très utile dans toutes les situations.

Chapitre 5 : Instruments de la profession

Equipement pour les talents de Voleur

Zondervan s'éloigna à regret de la lourde porte de chêne massif. "Je n'arrive pas entendre le moindre mot de ce qu'on raconte à l'intérieur," avoua-t-il misérablement. Raimen, son mentor, lui adressa un sourire et glissa sa main dans l'un des énormes plis de sa robe. Ce n'est guère le moment pour un truc de conjuration, pensa le misérable apprenti. Mais Raimen sortit d'un geste vif une demi-sphère de bronze poli surmontée d'un cône, et dont la partie ouverte était recouverte d'une fine grille métallique. Avec un geste à peine emphatique, il plaça l'extrémité du cône contre son oreille droite et se pencha vers la porte, en appuyant doucement la surface grillagée contre le bois. Un sourire, dans lequel on pouvait lire une minuscule once de satisfaction, éclaira le visage du vétéran voleur. "Essaie encore," pria-t-il son apprenti. Zondervan tendit davantage le cou, et plaça le cône contre son oreille. A présent, il pouvait entendre la voix du maître de la guilde - faiblement, bien sûr, mais les mots se détachaient suffisamment... "juste une chose, maître, dit Zondervan d'une voix emplie d'un respect nouveau, sur le chemin qui menait au Pas Feutré où ils allaient prendre une bière, à quoi sert la grille métallique ?
- A éviter les cherche-oreille, bien sûr, répondit Raimen avec douceur. Le maître de la guilde aime beaucoup s'en servir comme protection contre les espions.
-Mais... mais avant que vous me donniez le cône d'écoute, j'ai... j'ai essayé d'écouter quand même. J'ai placé mon oreille contre la porte ! se récria l'apprenti, soudain atterré.
- Effectivement, répondit tranquillement Raimen. Maintenant tu ferais mieux de filer et d'aller chercher les clercs pour un sort de guérison des maladies. Tu sais, je touche dix pour cent sur leurs recettes dans ces cas-là. A plus tard, j'espère..."

Il existe une grande variété d'objets d'équipement spéciaux pour voleurs, à condition de savoir où s'adresser pour s'en procurer. Ce chapitre décrit un bon nombre de ces objets. La plupart d'entre eux sont spécifiques à un talent de voleur en particulier, c'est pourquoi ils sont présentés par talent. L'exemple type est l'utilisation d'un rossignol pour le talent de "crocheter des serrures". Mais il existe aussi de nombreux objets très divers que les voleurs peuvent trouver particulièrement utiles dans leur travail, et dont la liste complète est aussi donnée ci-dessous. Vous trouverez à la fin de ce chapitre un tableau qui résume les prix habituels et l'encombrement de tous ces objets. Tout ceci ne veut pas dire pour autant que seuls les voleurs ont le droit d'utiliser les objets décrits ici, bien entendu. Dans certains cas, effectivement, les autres personnages ne peuvent pas s'en servir. Dans les mains d'un personnage autre qu'un voleur, un rossignol n'aidera en rien à crocheter une serrure, vu qu il s'agit d'un talent (exclusivement) spécifique au voleur. Mais beaucoup d'autres objets n'ont pas un usage aussi limitatif. Par exemple, le papier collant (voir plus bas pour une description complète) peut potentiellement servir à d'autres personnages que des voleurs. Mais on risque surtout de tomber sur un tel objet dans un milieu de voleurs, et ce sont eux qui l'utiliseront pour commettre leurs méfaits. De plus, le fait de s'intéresser activement à ces objets d'équipement qui facilitent le vol, la dissimulation, l'effraction dans des lieux interdits, et autres, est surtout une caractéristique du jeu de rôles d'un voleur. Et un brave et vaillant guerrier ou un prêtre pieux ne devraient en principe pas s'intéresser à ce genre de choses ! A partir de la liste complète donnée ci-dessous, il appartient entièrement au MD de décider si un objet peut ou non exister dans son monde de campagne. Par exemple, comme on le fait remarquer dans le Manuel des Joueurs, les serrures à combinaisons peuvent très bien ne pas exister dans un monde inspiré de l'époque médiévale, de sorte qu'il serait impossible d'utiliser un cône d'écoute miniature pour s'aider à crocheter une telle serrure dans ce monde là. De même, certains objets peuvent vraiment exister, mais pas ouvertement. On ne peut alors se procurer de tels objets, comme les rossignols, que par des moyens et des fournisseurs clandestins et illégaux. La disponibilité de bien des objets dépend de la nature de la société dans laquelle le voleur évolue, ainsi qu'il a été précisé dans le chapitre concernant les guildes. Comme les objets qui suivent ne sont pas décrits dans le Manuel des joueurs, les voleurs PJ peuvent les rencontrer de différentes manières. Une première façon d'initier un voleur PJ à ces objets spéciaux consiste à lui faire accomplir une mission en compagnie d'un voleur PNJ qui en utilise un ou deux. Autre possibilité : faire retourner les PJ à l'école ! Plus précisément, les faire assister régulièrement aux "séminaires" peu officiels de la guilde des voleurs. Troisième possibilité : pendant l'entraînement ; une partie de l'entraînement du voleur par un voleur de niveau supérieur peut consister en la découverte de quelques objets améliorant les talents de voleur. Si le PJ alloue une large proportion de ses 30 points de pourcentage à développer un talent en particulier (ce qui est souvent le cas), alors on peut estimer que dans tout ce qu il apprend au cours de son entraînement, une partie concerne l'utilisation de 1d3 objets facilitant ce talent particulier, et de ld2 autres objets divers. Enfin, une quatrième et dernière possibilité-fort amusante d'ailleurs - serait que le PJ entende parler de tels objets par des récits et des contes populaires, concernant un grand voleur PNJ devenu légendaire dans le monde de campagne, ou même en surprenant la conversation d'officiers de la garde portant sur le sujet à sa table voisine dans une taverne !

Ajustement des talents

La plupart des objets d'équipement décrits plus bas donnent en principe un ajustement à la chance de réussite d'un test de talent. On doit cependant considérer ces ajustements aux talents comme de simples suggestions, même si, pour l'équilibre du jeu, il vaut sans doute mieux ne pas donner à un voleur des bonus d'ajustement supérieurs à ceux qui sont conseillés. En tout cas, la règle fondamentale ne change pas : la chance maximale de succès qu on peut avoir, après tous les ajustements possibles (dus à la race, la Dextérité, aux conditions, à l'équipement, etc.), est 95% ; un résultat de 96-00 sur un d100 indique toujours un échec ! Vous pouvez aussi introduire une chance analogue de succès de 1 % - un résultat naturel de 0l indique toujours la réussite, indépendamment des ajustements. Si un pauvre voleur de ler niveau essaie de crocheter une serrure de qualité magistrale avec un rossignol improvisé et tire un 01, il a réussi ! La serrure s'ouvre avec un déclic... Dans certains cas, différents objets d'équipement peuvent donner des bonus cumulés pour "grimper", "crocheter des serrures", etc. Dans le cas d'objets non-magiques, la règle habituelle veut qu on ne puisse pas obtenir un bonus de plus de 20% de la sorte aux tests de talents, quel que soit le nombre d'objets employés pour aider le talent naturel du voleur. Le MD peut aussi interdire le cumul des ajustements, si les objets ont une fonction semblable. L'utilisation à la fois de dagues d'escalade et de pitons pour améliorer son talent de "grimper" fournit un bon exemple de similitude ; le voleur ne peut pas additionner les bonus séparés de chacun de ces deux objets d'équipement, et demander un cumul de bonus, puisque tous deux remplissent la même fonction (bien qu'ils aient chacun d'autres utilisations individuelles importantes).

Vol à la tire

Pour pratiquer ce talent, il n'est généralement besoin que d'un peu de dextérité et de rapidité manuelle. Néanmoins, quelques objets simples peuvent aider le voleur à pratiquer cet art.

Écharpe au bras

C'est une simple écharpe en tissu ; le voleur la porte comme s'il avait le bras cassé ou blessé, et en retire vivement sa main pour essayer un "vol à la tire". En fait, cette écharpe réduit de 5% les chances de réussite, mais l'avantage est que les chances d'être découvert sont divisées par deux (même si un 00 naturel sur un d100 signifie toujours qu on est découvert). Ceci reflète le fait que les gens ne s'attendent tout simplement pas à voir un homme avec un bras cassé pratiquer le vol à la tire, et cela détermine leur attention. L'intérêt de cette stratégie inhabituelle n'est réel mais il est vraiment réel - que quand la priorité est de ne pas être découvert, plus que d'être sûr de réussir. Un voleur qui travaille dans une ville où il n'est pas membre de la guilde, ou bien dans laquelle les punitions légales pour le vol à la tire sont très sévères, peut préférer l'emploi de cette ruse. Un voleur ne peut certainement pas se servir de cette ruse pendant trop longtemps au même endroit (sauf éventuellement en se faisant passer pour un mendiant). Il y a une limite au bout de laquelle un bras se guérit, après tout.

Lame miniature

C'est le terme générique pour désigner une très petite lame (et d'habitude très aiguisée) qu'on peut tenir (en faisant attention !) entre ses doigts ou "au bord de la main". On peut utiliser ainsi une pièce dont la tranche a été très affûtée, qui présente l'avantage d'être disponible immédiatement. Il existe une autre version, plus sophistiquée (et plus rare), celle de la bague-rasoir, une chevalière creuse dont le haut peut s'ouvrir et renferme une lame très aiguisée. La lame miniature sert à couper les récipients mous - en particulier les bourses ou Ies porte-monnaies - de sorte que le voleur peut récupérer leur contenu. C'est la technique la plus efficace pour voler des pièces, des gemmes, etc. dans une bourse dont les cordons sont bien lacés. Avec une lame miniature, le voleur doit seulement réussir son test de "vol à la tire" pour effectuer son larcin. En revanche, s'il doit d'abord dénouer les cordons de la bourse avant d'en dérober le contenu, parce qu'il ne possède pas de lame miniature, il doit faire deux tests de "vol à la tiré' pour réussir (un pour ouvrir la bourse, l'autre pour s'emparer de son contenu) - ainsi que deux jets pour savoir s'il n'a pas été vu !

Crocheter des serrures

Acide

Si un voleur se retrouve face à une serrure qu'il ne parvient pas à crocheter, en dépit de tous ses efforts, il peut choisir d'utiliser un acide qui ronge le métal. Ce genre d'acide ronge la serrure si cette dernière rate son jet de sauvegarde (pour métal) contre l'acide (cette sauvegarde est de 13). Si le jet de sauvegarde réussit, la serrure ne peut être ouverte, en revanche elle est totalement détruite (et impossible à ouvrir !) si un second jet de sauvegarde (métal contre acide) échoue. L'emploi de ces sortes d' acide est difficile, et bien des voleurs l'évitent pour diverses raisons. La difficulté d'utilisation de ces acides provient du fait que seuls les acides les plus puissants peuvent réussir leur coup. Le MD devrait fortement réduire la disponibilité de ce genre d'acide ; les rares acides connus pour vraiment ronger les métaux sont celui que distille le dragon noir et celui de la thessalohydre (et éventuellement la bave de la limace géante). C'est pourquoi ils sont extrêmement rares (et coûtent très cher). De toute manière, les voleurs évitent d'utiliser l'acide. Tout d'abord, il est très risqué d'en transporter. On peut le faire dans des récipients en verre (ou éventuellement en céramique), mais ces derniers sont fragiles. Imaginez que vous tombez dans une fosse ; vous entendez un bruit de verre qui se casse, et vous sentez immédiatement la brûlure de l'acide de double puissance qui attaque vos habits et votre dos... Par ailleurs, si l'acide ne réussit pas à ouvrir la serrure, il peut la détruire, détruisant également tout espoir de pouvoir l'ouvrir par un autre moyen, comme on l'a vu plus haut. Enfin, c'est faire honte à la réputation professionnelle d'un voleur que d'avoir recours à un moyen aussi vil que l'acide !

Burin

Un voleur peut essayer de forcer une serrure à l'aide d'un burin à serrure et d'un petit marteau. Ce n'est pas vraiment une activité qui demande beaucoup de talent, et le MD peut la permettre à des non-voleurs. La chance de base pour réussir est égale au pourcentage d'enfoncer (qui est déterminé par la Force, bien sûr). Un voleur peut ajouter à cette chance de base un cinquième de ses chances de "crocheter des serrures" - le fait de s'y connaître en serrures lui donne en effet un léger avantage ici. Bien évidemment, forcer une serrure est une activité plutôt bruyante, et tout espoir de surprise ou de subtilité s'envole dès le premier coup.

Huile et entonnoir

Certaines serrures peuvent se rouiller avec le temps, si on ne les utilise pas souvent, et devenir plus dures à crocheter que des serrures neuves présentant la même qualité d'ouvrage. Les voleurs expérimentés ne savent que trop bien que dans les donjons, les serrures des portes présentent trop souvent ce genre de difficulté. Le MD peut appliquer un ajustement (-5, -10, etc.) aux chances de "crocheter des serrures" pour ces portes, selon ce qui convient à la situation. Toutefois, on peut appliquer quelques légères gouttes d'huile dans ces serrures rouillées et même très sales, ce qu'on fait généralement grâce à un entonnoir au long tube (et éventuellement un morceau de caoutchouc à son extrémité). Cette lubrification peut annuler l'ajustement négatif, intégralement ou en partie. Il faut 1 round pour mettre l'huile, et 5 à 10 (d6+4) rounds pour que l'huile produise son effet sur le mécanisme. Il est évident que si un voleur huile une serrure, cela l'aide à la crocheter en silence. Si le MD veut faire un test pour savoir si le crochetage de la serrure se fait silencieusement, il sera tiré avec un bonus de +10 au cas où de l'huile est utilisée. Dans ce contexte, l'huile est également bien pratique dans le cas où on tombe sur des gonds rouillés.

Lames, limes et scies à métaux

Un voleur peut avoir recours à ces instruments s'il n'arrive pas à crocheter une serrure, mais estime qu il a le temps d'essayer ces méthodes si désespérément lentes pour la vaincre. A l'aide d'une lime ou d'une lame de scie à métaux, le voleur peut essayer de scier à travers le mécanisme de la serrure ; une paire de petites lames pour fil de fer peut également être utile pour démonter certaines pièces du mécanisme interne. En général, seules les serrures raisonnablement petites peuvent être démontées de cette manière. Le voleur peut aussi découper tout autour de la serrure à l'aide d'une lame de scie. Là encore, l'utilisation de ce genre d'instruments est souvent assez bruyante (mais rien à voir avec le bruit que fait un burin à serrures). Le problème principal avec cette méthode de démontage ou de découpage des serrures, c'est qu elle est très, très longue. Mais dans la plupart des cas, on est pratiquement certain de réussir dans sa tentative, à moins de circonstances exceptionnelles - p. ex, si le voleur ne dispose que d'une petite lime rouillée face à une énorme serrure à combinaisons !

Loupes/lentilles grossissantes

Au gré du MD, l'utilisation de tels objets pour examiner une serrure peut donner un bonus de +5% aux chances d'un voleur de réussir à la crocheter. Ceci n'est valable que si certains éléments du mécanisme de la serrure sont visibles au voleur - s'il peut voir une partie de la fabrication interne de la serrure.

Rossignols

Ces outils sont nécessaires au voleur pour qu'il puisse exercer son talent à un niveau équivalent à son niveau d'habileté "naturel". Ce sont ces objets qui sont indiqués dans le Manuel des Joueurs sous le nom d'outils de voleurs, et qui coûtent 30 po. Ce sont le plus souvent des morceaux de fil de fer rigide et des lames plates et étroites, en fer ou en acier, spécialement conçus et fabriqués pour s'attaquer aux serrures ; on les trouve généralement par lots de douze à peu près. Ils sont fournis attachés à une anneau (comme des clés), ou bien dans un étui de tissu ou de cuir qu on déroule. On ne peut jamais trouver ces objets sur le marché officiel.

Rossignols de fortune

Les rossignols sont l'idéal pour le métier, mais un voleur plein de ressources peut aussi utiliser comme rossignol un bout de fil de fer, une épingle à cheveux ou à chapeau, ou encore n'importe quel objet semblable qu'il a sous la main. Il est évident que le résultat ne sera jamais aussi bon qu'avec les véritables rossignols, mais c'est toujours mieux que rien. Comme il est mentionné dans le Manuel des Joueurs, la pénalité qui s'applique à l'utilisation de ce genre de rossignols de fortune peut aller de -5 à -60%. Les suggestions suivantes peuvent permettre au MD d'éclairer son choix de malus. Pour créer un rossignol de fortune, le voleur doit réussir un test d'Intelligence, modifié (positivement !) par son niveau - ce qui reflète les ressources qu une plus grande expérience peut lui apporter. S'il réussit ce test, l'outil de fortune pourra être utilisé avec une pénalité allant de -5 à -30% (1 d6x5) qui s'applique au jet de "crocheter des serrures". Si le test d'Intelligence ajusté échoue, le voleur peut bricoler quelque chose, mais le résultat sera médiocre et la pénalité ira de -35 à -60% (1d6x5, +30) pour la tentative de "crocheter des serrures°. On ne peut cependant pas ouvrir une serrure de qualité magistrale avec un rossignol de fortune (à moins que le MD n'autorise ici la règle du 01 = succès).
Echec critique : Quand on crochète une serrure, avec un rossignol authentique ou de fortune, le MD peut décider que sur un test de talent de 96-99, l'outil se casse, mais peut être 2 extrait si on réussit un test de Dextérité; sur un jet de 00, l'outil cassé est coincé dans la serrure et ne peut pas être extrait (sauf si on démonte toute la serrure !).
Règle spéciale, les serrures à combinaison : Le MD peut permettre l'existence de ces serrures complexes dans son monde de campagne. Si c'est le cas, alors ces serrures sont toujours de qualité supérieure ou magistrale. On peut autoriser la règle optionnelle suivante : si un voleur réussit un test de "détecter des bruits" en essayant de crocheter ce type de serrure, cela peut diminuer de moitié les ajustements négatifs habituels de son talent qui accompagnent ces serrures si complexes, car il peut détecter le léger déclic qui indique la bonne position !

Echelles de temps

Le Manuel des Joueurs indique qu'il faut 1d10 rounds pour crocheter une serrure. Si le voleur n'a pas de rossignol à sa disposition, ou s'il se sert d'un rossignol de fortune, cette durée passe à 1d20 rounds. Les autres façons de vaincre une serrure auraient tendance à être bien plus longues. Il faut un tour, avec un burin à serrures et un marteau ; l'acide rongeur de métal demande 3d6 rounds ; découper le pourtour d'une serrure prend 2d6 tours (à condition que la porte soit en bois, d'épaisseur moyenne) ; et démonter une serrure demande 3d6 tours. Le MD peut déterminer le temps nécessaire au hasard, mais il peut aussi choisir une durée parmi celles qui sont suggérées, en fonction de la qualité et de la taille de la serrure. La taille jouera surtout pour l'acide et le découpage autour de la serrure, tandis que la qualité en affectera le démontage, en ce qui concerne les temps nécessaires.

Trouver/désamorcer des pièges

Comme la nature des pièges peut varier, on peut concevoir qu'un grand nombre d'outils puissent être utiles dans certaines occasions ; une loupe, par exemple, peut aider à détecter des pièges dissimulés. Le MD peut ainsi allouer à bien des objets un bonus de +5% au test de "trouver/désamorcer des pièges". II pourra décider de cela au coup par coup. Il y a une seule exception : les rossignols, qui sont importants dans bien des cas différents.

Rossignols

On peut considérer qu'ils sont nécessaires pour découvrir les petits pièges qui sont fixés dans les serrures. Sans eux, le voleur ne peut pas utiliser son talent de "trouver les pièges", ni celui de les "désamorcer". Les rossignols de fortune donnent un malus de -30 à chacun de ces deux tests de talent. Les pièges dont il est question ici sont des petites aiguilles empoisonnées à l'intérieur d'un tiroir ou d'un coffre ; des pièges à fléchettes empoisonnées, actionnées par un ressort, à l'intérieur d'un quelconque récipient, etc.

Mouvements silencieux

Armure silencieuse

Les voleurs peuvent se procurer une forme spéciale, silencieuse, de cotte de mailles elfique. Chacune des liaisons entre les mailles de cette armure a été enveloppée dans une fine couche de cuir ou de tissu léger. Cela rend l'armure "silencieuse" dans une certaine mesure, avec en contrepartie un encombrement d'un tiers supérieur à celui de la cotte elfique normale. Cette armure est de plus extrêmement chère, plus encore qu une armure de plates. Bien entendu, elle est aussi encore plus rare que la cotte elfique traditionnelle. Pour un voleur, ce peut être une palpitante aventure en soi que de se mettre en quête d'un artisan capable et désireux de fabriquer une telle armure. Le tableau 28 indique tous les ajustements qu'entraîne le port d'une cotte de mailles elfique silencieuse.

Tableau 28 : EFFET SUR LES TALENTS DE VOLEUR D'UNE ARMURE SILENCIEUSE (COTTE DE MAILLES ELFIQUE)

"Vol à la tire"	-25
"Crocheter des serrures"	-5
"Trouver/désamorcer des pièges"	-5
"Mouvements silencieux"	-
"Se cacher dans l'ombre"	-10
"Détecter des bruits"	
"Grimper"	-25
"Lire des langues inconnues"	-

Les bonus supérieurs aux bonus d'une cotte elfique normale pour "mouvements silencieux" et pour "détecter des bruits", sont quelque peu contrebalancés par les pénalités pour le "vol à la tire" et pour "grimper. Une cotte elfique silencieuse est particulièrement utile à un voleur pour qui il est très important de pouvoir fouiner et se faufiler discrètement, mais qui sent qu'il risque d'avoir à se battre à un moment ou à un autre de sa mission.

Bandelettes

Un voleur peut utiliser des bandelettes - généralement faites en cuir solide et renforcé - pour améliorer ses chances de se mouvoir silencieusement, dans le cas où celles-ci sont rendues précaires par des conditions telles qu'un plancher qui craque (mais pas autrement). Ces bandelettes sont habituellement longues d'environ 80 cm, et aident à répartir le poids du voleur sur une surface plus grande. Leur utilisation annule tout ajustement négatif dû à un plancher qui craque, mais le voleur doit ramasser les bandelettes et les poser devant lui au fur et à mesure qu il avance. Cela réduit de moitié la vitesse de déplacement qu'il aurait eu normalement en essayant de se déplacer en silence - soit un sixième de sa vitesse de déplacement normale !

Pas- feutrés

Ces objets d'équipement sont si utiles qu'on a leur nom a donné une expression. On peut improviser ces semelles de feutre à partir de haillons ou de tissus qu'on s'attache aux pieds, ou qu'on fabrique à partir de chaussures - cette dernière solution évitant tout risque que le tissu se détache... On ne considère pas que les pas feutrés font partie de l'équipement standard du voleur, en raison de l'inconvénient qu'ils présentent. Leur avantage est de donner un bonus de +5 aux chances de réussir un "mouvement silencieux" ; en contrepartie, ces semelles réduisent la traction, de sorte que leur port fait baisser de -5 tous les jets de "grimper" que devra faire le voleur pendant qu il en est chaussé. C'est pourquoi les cambrioleurs avisés préfèrent employer des semelles détachables, qu on peut chausser après avoir escaladé le mur !
Un petit détail : la chance normale, non ajustée de "mouvements silencieux" présuppose que le voleur porte des chaussures normales, de tous les jours. Si, pour une raison quelconque, il est chaussé de bottes ferrées ou de

chaussures tout aussi discrètes, le MD pourra appliquer d'ores et déjà une pénalité de -10, -20 ou autre à tous ses essais de "mouvements silencieux".

Se cacher dans l'ombre

Comme l'explique le Manuel des Joueurs, ce talent ne se limite pas juste à l'art de se cacher dans une zone d'ombre en restant immobile. Il recouvre aussi la faculté de se dissimuler dans des buissons, dans des fourrés, derrière une tenture, dans une alcôve, en bref, partout où il est possible de se tenir furtivement immobile dans un endroit qui offre un certain abri et un espoir d'échapper aux regards. Il faut garder ce point en mémoire quand on examine l'équipement adapté à ce talent.

Vêtements de camouflage

On peut introduire des variantes exceptionnelles à ce camouflage - par exemple, si un voleur sait qu il va devoir "se cacher dans l'ombré ' parmi les rideaux écarlates du boudoir d'une dame, il peut se vêtir d'habits écarlates. Mis à part ces conditions particulières, il existe deux sortes générales de vêtements de camouflage qui pourront être utiles à un voleur dans différentes situations.
Les habits sombres : Il s'agit de vêtements noirs ou bleu nuit, le plus souvent de larges robes ou ce qu'on pourrait appeler des "vêtements utilitaires". De tels habits sont généralement allégés, pour qu'on puisse les transporter aisément, et les porter sous des vêtements normaux en cas de besoin. Il y a toujours un camouflage prévu pour la tête. Si on porte de tels habits, on bénéficie de +5%o à ses chances de "se cacher dans l'ombre" dans tous les endroits ombrageux, où le niveau d'éclairage n'est pas plus fort que l'aube ou le crépuscule, ou équivalent.
Les habits des bois : Ils sont similaires aux habits sombres, mais ils sont faits de tissus teints de vert et de marron selon des motifs irréguliers. Ils ajoutent +5% aux tentatives de "se cacher dans l'ombre", lorsque le voleur essaie de se dissimuler dans un cadre adéquat en extérieur, comme une forêt, un champ, ou le jardin d'un pavillon en ville.

Charbon de bois

Même si l'on porte des habits sombres, le reflet de la lune sur un visage très pâle peut trahir la présence d'un voleur. Mais le fait de s'enduire le visage de charbon de bois confère un bonus supplémentaire de 2% à ses chances de "se cacher dans l'ombre", ou dans un endroit faiblement éclairé, etc. On peut aussi se servir de bouchons de liège brûlés, ou de suie. Le voleur ne doit pas oublier de noircir aussi les paumes de ses mains !

Teintures naturelles

Dans la même veine que l'usage du charbon de bois, un voleur peut utiliser des teintures naturelles (à base de feuilles écrasées, de baies, de certaines écorces qui produisent de l'huile, etc.) pour camoufler son visage exposé, ainsi que ses mains, ce qui lui donne un bonus supplémentaire de 2% pour "se cacher dans l'ombre" dans un environnement naturel adéquat. Cependant, ces extraits de plantes sont plutôt poisseux et puants, en général !

Noir pour épée

L'un des problèmes qui se posent fréquemment aux voleurs qui tentent de "se cacher dans l'ombre" vient de l'éclat que peut lancer une arme d'acier à la lueur de la lune, d'une torche, ou autres. Pour éviter cela, on peut utiliser du noir pour épée, qui est une émulsion épaisse, à base d'huile. Lorsqu'on enduit ce noir sur une surface métallique, cette dernière prend une teinte proche du noir mat, sans reflet ou presque. Si le MD le désire, l'utilisation de ce noir pour épée peut donner au voleur un bonus de +5 pour "se cacher dans l'ombré'. Si on veut donner encore plus de subtilité à cette règle, on peut décider que l'usage de cette substance empêche le voleur de devoir relancer un jet de "se cacher dans l'ombre" lorsqu'il dégaine une arme pendant qu il est dissimulé, ou qu'il annule toute pénalité éventuelle s'il essaie d'emblée de "se cacher dans l'ombre" avec une arme dégainée au poing. Mais dès que l'arme a porté un coup, le noir disparaît. Du fait de sa nature à base d`huile, cette substance est par ailleurs très inflammable. Si on y met le feu, elle brûlera violemment, transformant l'arme en une sorte de langue de feu (bien qu'elle ne compte pas comme une arme magique) pendant 1d4+1 rounds. Le problème est que si le voleur n'est pas protégé contre le feu (par un anneau de résistance contre le feu, p. ex.), il encaisse 1d4 points de dégâts par round tant qu'il tient l'arme en main.

Détecter des bruits

Cône d'écoute

La version la plus simple de cet objet consiste en un cône de bronze, de laiton ou d'un métal similaire, dont on place l'extrémité la plus large contre la surface à travers laquelle notre voleur veut écouter, le bout étroit étant placé contre son oreille. Ce genre de cône d'écoute ajoute +5 aux chances de "détecter des bruits". Si le MD est généreux, il peut autoriser un voleur à improviser un tel objet à partir d'un banal verre à vin. Comme on l'a fait remarquer plus haut, il est conseillé de recouvrir d'une grille l'ouverture de l'extrémité la plus large, pour éviter les cherche-oreille ! Si on utilise un objet semblable pour ouvrir une serrure à combinaisons (pour essayer de capter le déclic qui indique le bon chiffre), le voleur risque d'avoir besoin d'une version miniature de ce cône pour l'aider. C'est peut être comme cela qu'est né le premier stéthoscope...

Grimper

Dagues d'escalade

Les voleurs se servent de dagues pour s'aider à grimper depuis maintes générations, on peut donc s'attendre à ce qu'une forme plus spécialisée ait été inventée dans ce rôle précis. Les dagues d'escalade ont une lame relativement petite (15 à 20 cm de long), qui est dure, solide, plate et très affûtée. Cela permet d'insérer la dague dans du bois ou entre deux briques plus facilement qu'avec une dague ordinaire. On peut s'en servir sur toutes les surfaces, à l'exception des plus lisses. La poignée est également plate et assez large, et d'habitude entourée de petites lanières de cuir ou de fil épais, afin de donner à la main une meilleure prise, ou même afin que le pied glisse moins quand on s'en sert comme appui. De plus, au lieu d'un pommeau normal, se trouve un gros anneau de fer lisse. On peut ainsi y passer une corde, ou l'attacher à l'une des bandelettes qui pendent du harnais du cambrioleur (voir "Equipement divers", plus loin). Les dagues d'escalade peuvent conférer un bonus de +10 aux chances de "grimper", selon la volonté du MD, même si on s'en sert principalement avec un harnais du cambrioleur. On peut les utiliser en combat, mais, en raison de leur forme très éloignée de celle d'une dague normale, il faut pour cela une compétence martiale spécifique, et les dégâts qu'elles causent ne sont que de ld3/1d2.

Gants et chaussures à griffes

Les joueurs familiers de l'Orient connaissent bien ces gants à griffes comme les griffes de tigre, mais le MD peut autoriser leur emploi dans n'importe quel monde de campagne fantastique. Les chaussures à griffes, de conception similaire à celle des gants à griffes, existent aussi, et peuvent être autorisées (bien qu'elles soient beaucoup plus rares). Le voleur met ces chaussures-là par-dessus ses chaussures normales. Il se sert de ces objets griffus pour avoir de meilleures prises sur les petits coins et recoins de la paroi qu'il escalade, de sorte que le bonus au jet de "grimper" dépend de la nature de la surface escaladée. Sur une paroi très lisse, où il n'y a pratiquement aucune fissure ou prise, les bottes et les gants à griffes ne donnent aucun bonus aux chances de "grimper" du voleur. Sur une surface lisse/ craquelée, les gants à griffes donnent un bonus de +5 aux chances de "grimper ', les bottes ajoutent également +5, l'utilisation combinée des deux donne donc +10%. Pour tous les autres types de surfaces, les gants à griffes donnent un bonus de +10, les bottes à griffes de même, et les deux ensemble +20% au jet de "grimper". Les vitesses de déplacement ne changent pas. L'utilisation de gants à griffes réduit de -5% les chances de se déplacer en silence, le port de bottes diminue ces mêmes chances de 10%, et les deux ensemble, de -15%o, si le voleur essaie un "mouvement silencieux" pendant son escalade (p. ex, en essayant de ne pas se faire repérer par des gardes le long d'un parapet). On peut aussi se servir des gants à griffes comme d'une arme - pas besoin de compétence martiale spécifique pour cela. Un coup réussi inflige 1 point de dégât en plus des dégâts normalement causés par un coup de poing. De même, on peut employer les bottes à griffes comme arme, qui causent des dégâts supplémentaires à ceux d'un coup de pied, si le MD autorise ce genre d'attaques en combat de mêlée.

Grappins

Les grappins en fer sont des outils relativement lourds, qui comportent le plus souvent trois ou quatre crochets reliés par leur extrémité et au milieu. L'outil est attaché à une bonne longueur de corde, pour permettre de grimper. On doit le jeter vers le haut, en essayant de l'accrocher à une protubérance, de manière suffisamment solide pour pouvoir supporter le poids de la corde et d'un (ou de plusieurs) grimpeur(s). Le voleur peut projeter son grappin verticalement jusqu'à une hauteur égale à son score de Force (en mètres). Il faut un round pour lancer un grappin ; et 1 d4 rounds pour, en cas d'échec, enrouler à nouveau la corde, récupérer le grappin proprement dit et pouvoir le relancer. Les chances de réussir à accrocher un grappin de fer sont indiquées par le tableau 29 (on utilise un d100). Le MD peut imaginer des résultats moins ordinaires à partir de ce tableau. Un résultat "Accroche, puis glisse" signifie que le grappin est apparemment solidement fixé, mais qu'il se détachera après ld6 rounds où il aura à supporter un poids. Si le voleur tire sur son grappin pendant tout ce temps, il réussira à le détacher, alors qu un résultat "Accroché" veut dire que le grappin est fixé sans risque. Si possible, les voleurs feraient mieux de tester leur lancer en tirant sur le grappin pendant six rounds avant de commencer à monter ! Le fait de se servir d'un grappin et de sa corde pour "grimper" donne un bonus de +40%o aux chances normales de succès.

Bruit : Un grappin fait un bruit relativement fort quand il atterrit. Dans des conditions de silence quasi-total, on peut entendre le bruit du grappin qui s'accroche jusqu'à près de 400 mètres à la ronde (selon la taille du grappin, etc.) ; et un lancer malheureux (avec le bruit que fait le grappin en retombant à terre) jusqu'à 800 mètres... Bien entendu, il s'agit là de conditions optimales, et dans la plupart des cas, la portée de ce bruit sera considérablement plus faible. Quelle que soit la portée du bruit décidée par le MD, un grappin matelassé-dont presque toute la partie métallique est enveloppée dans un sac ou dans un tissu semblable, lourd mais grossier - réduit cette portée de moitié.

Surprise ! : Même si ce chapitre ne s'intéresse en principe pas aux contre mesures, on ne peut s'empêcher d'évoquer l'une d'entre elles : le cruel MD doit savoir que des débris de verre disposés dans un mur cisailleront la corde d'un grappin en 2d6 rounds. L'emplacement idéal pour ces débris de verre reste le sommet du mur, bien entendu. Un MD vraiment sadique peut autoriser à un voleur proche du sommet de faire un test de Dextérité pour éviter la chute lorsque la corde cède ; s'il réussit son test, ses mains se retrouvent empalées sur des morceaux de verre particulièrement coupants, qui sont recouverts de poussière et de crasse, ce qui lui causera probablement un empoisonnement du sang s'il survit assez longtemps pour pouvoir s'en soucier.

Tableau 29 : SUCCÈS DU LANCER DU GRAPPIN

Cible visée	Raté	Accroche, puis glisse	Accroché
Parapet de pierre	01-72	73-78	79-00
Sommet d'un mur de pierre	01-83	84-89	90-00
Branches d'un arbre	01-66	67-70	71-00
Saillie rocheuse	0l-88	89-93	94-00
Paroi de bois	01-70	71-74	75-00

Flèches à fonctions particulières

Le lancer d'un grappin n'est absolument pas le meilleur moyen d'attacher une corde à un mur, à des remparts ou à une structure similaire. On a une plus grande portée à l'aide d'une flèche, et c'est pourquoi il existe de nombreuses flèches dotées de têtes spéciales, afin de faciliter la tâche du voleur dans ce genre d'opération. On peut choisir deux méthodes différentes pour utiliser ces flèches à fonction particulière. La première est connue sous le nom de méthode à une corde. On attache tout simplement la corde à la flèche, et une fois celle-ci plantée, le voleur entreprend directement son escalade le long de la corde. Cette méthode est simple, mais la corde doit être suffisamment solide pour supporter le poids du voleur, ce qui réduit considérablement la portée du tir (et donne une pénalité de -2 au toucher et aux dégâts si la flèche devait être utilisée en combat pour une raison quelconque). Cela veut aussi dire que le tir à l'arc, étant moins précis et moins puissant, a moins de chances d'aboutir sur la cible. La seconde technique est la méthode dite à deux cordes. Ici, le voleur passe une fine cordelette dans une boucle fixée à la flèche, et il en garde en main les deux extrémités. La cordelette est suffisamment légère pour ne pas affecter le vol de la flèche. Une fois que la flèche a atteint sa cible, on attache une corde solide à un bout de la cordelette, et on tire ensuite la ficelle afin de faire monter la corde, la faire passer à travers la boucle, et lui faire remplacer la cordelette. Cette méthode prend assurément plus de temps que la précédente : il faut un round pour faire monter 6 mètres de cordes de cette manière. Il faut une longueur de corde double de celle à escalader, bien sûr, puisque la corde va du voleur à la paroi et redescend. Toutefois, cette technique permet d'avoir de meilleures chances de fixer solidement la flèche dans sa cible. On peut utiliser l'une

ou l'autre de ces méthodes avec chacune des flèches à fonction spéciale décrites ci-après, sauf en cas d'indication contraire. Le tableau 30 indique leurs règles d'utilisation.

La perce-bois : Cette flèche est dotée d'une pointe large et plate, avec des barbelures orientées vers l'arrière. Elle est spécialement conçue pour donner une bonne prise avec des parois en bois.

La perce-pierre : Elle a une tête métallique étroite et lourde, avec de petites dentelures plutôt que des barbelures. Il faut beaucoup d'adresse pour fabriquer ces flèches, qui nécessitent l'emploi d'un métal de bonne qualité et un affûtage le plus pointu possible. Elles sont conçues pour permettre une bonne prise dans la pierre, mais ne seront efficaces que contre de la pierre relativement tendre, comme le grès ou la brique.

La perce-pierre (à diamant) : C'est une flèche identique à la précédente, sauf qu on utilise du diamant pour la fabrication de sa pointe. Cela la rend capable de mordre dans presque toutes les surfaces de pierre, sauf les plus dures, mais elle est aussi beaucoup plus chère.

Petit grappin : Celle-ci a en guise de pointe un petit grappin à trois branches, large de 7 ou 8 cm au total. On la tire en général à travers une fenêtre, par-dessus une palissade, etc. à peu près de la même manière qu'on lance un grappin ordinaire.

Grand grappin : Le grand grappin est un instrument bien plus complexe que le petit grappin, et en raison de sa manière de fonctionner, on ne peut l'employer qu'à l'aide de la méthode à une corde (voir plus haut). A première vue, la tête de cette flèche paraît être une simple pointe, plutôt longue et de largeur normale. Sa véritable fonction n'apparaît que lorsqu'on la tire. Le voleur doit l'attacher solidement à l'une des extrémités de sa corde, et dès que le grand grappin atteint sa cible, ou la longueur extrême de la corde, une soudaine pression s'exerce sur la tête de la flèche, qui se déploie en un grand grappin de fer à trois branches. Ce dernier mesure entre 15 et 20 cm de large, ce qui est la taille des grappins normaux les plus courants. Le grand grappin a une meilleure aérodynamique que le petit grappin, ainsi qu'une meilleure chance de s'accrocher; mais sa portée est considérablement moins grande. Le tableau 30 indique les ajustements à donner aux jets de dés du fait de l'utilisation d'une de ces flèches à fonction spéciale.

Tableau 30 : LES FLÈCHES À FONCTIONS SPÉCIALES

Type de flèche	Effet spécial
Perce- bois	+15 pour les branches d'arbre et les parois en bois
Perce-pierre	+10 pour les parapets et les sommets des murs en pierre, +5 pour les murs de bois
Perce-pierre (à diamant)	+20 pour les parapets et les sommets de murs en pierre, +5 pour les parois en bois
Petit grappin	+10 pour les parapets de pierre, les branches d'arbre ; +5 pour tous les autres
Grand grappin	+15 pour les parapets en pierre, les branches d'arbre ; +10 pour les saillies rocheuses, les parois en bois ; +5 pour les sommets de murs en pierre

Autre règle

Méthode à une corde : diminue de moitié la portée de tous les arcs, -5 à tous les ajustements sauf pour un grand grappin.

Pitons et corde

Pour être utiles, les pitons d'escalade doivent être utilisés avec une corde. Il faut ld4 rounds pour enfoncer un piton avec un petit marteau ; on ne peut généralement pas en enfoncer dans une paroi trop lisse (ils ne tiendront pas, etc, à l'exception des murs de glace (où les pitons sont la seule solution pour grimper sans risque). Le fait d'enfoncer un piton s'entend d'habitude de très loin - jusqu'à 1,5 km en extérieur, dans le silence et s'il n'y a pas de vent. On utilise d'habitude les pitons pour prévenir les chutes - si un personnage plante un piton, s'y attache avec une corde, grimpe de 6 mètres avec la corde fixée à sa taille et chute ensuite, il ne tombera que de 12 mètres (6 mètres jusqu au piton, et encore 6 après, soit la longueur de la corde). Toutefois, si un piton doit stopper une chute de la sorte, il a une chance de céder ! Cette chance est de 10% par personne supportée par la corde d'escalade (15%o par personne dans le cas d'un mur de glace).

Equipement divers

Voici bien d'autres outils d'équipement, qui peuvent être utilisés par des voleurs pendant leur travail. Virtuellement, aucun d'entre eux n'est strictement réservé aux voleurs. Cependant, comme précédemment, les voleurs sont les personnages qui sont les plus susceptibles de s'en servir, ou de savoir où se procurer ceux qui ne sont pas en vente libre. C'est le MD qui doit déterminer quels sont les objets disponibles dans sa campagne, comment les voleurs PJ peuvent en entendre parler, et ainsi de suite - comme pour les objets précédents. Les objets divers ont été regroupés en différentes catégories, en fonction de leur application habituelle. Ce regroupement est parfois un peu arbitraire, dans la mesure où certains outils peuvent avoir plusieurs fonctions possibles, aussi, lisez la liste attentivement. Vous trouverez à la fin une petite sélection hétéroclite, précédée d'un paragraphe décrivant les différents usages qu'un voleur peut inventer avec des perches et des bâtons légèrement transformés.

Vol et cambriolage

Bloc de cire

Il s'agit d'un petit bloc de cire, qu on garde habituellement dans une petite boîte rigide afin de le maintenir entier - l'équivalent d'une grande tabatière fera parfaitement l'affaire. Le voleur se sert de la cire pour prendre l'empreinte d'une clé qu il veut ensuite faire dupliquer. Il est évident que notre voleur ne peut faire cela que s'il a accès à cette clé, au moins pour un moment, mais qu'il ne veut pas prendre le risque de l'emprunter trop longtemps. A partir de cette empreinte dans la cire, le voleur peut demander à un serrurier de lui fabriquer un double de la clé originale, ou essayer d'en faire un lui-même en utilisant des outils de fabrication de clés, s'il en possède. Avec une cire très douce, qui peut devoir être amollie par chauffage au moment précis de son utilisation, le voleur peut même prendre l'empreinte d'un objet comme un gros sceau, qui peut ensuite être dupliqué - mais il faut alors un expert pour ce genre de duplication/contrefaçon !

Diamant coupe- verre

Cet instrument très simple se présente généralement sous la forme d'un petit diamant fixé à une poignée pratique, voire à un anneau. Le diamant doit être taillé en pointe très fine, et s'il est fixé à une bague, il faut un petit couvercle pour le protéger. Un tel objet permet de découper le verre assez rapidement. Il est toujours préférable d'entrer par une fenêtre plutôt que d'essayer de forcer une porte, en principe, car une fenêtre ne peut pas être aussi résistante qu une porte, et a moins de chance d'être verrouillée ; mais si elle est verrouillée, le diamant s'avère bien pratique. L'efficacité de cet outil est considérablement .renforcée si on l'utilise conjointement avec du papier collant (voir plus loin).

Harnais du cambrioleur

C'est un instrument de première nécessité pour tout monte-en-l'air ou tout cambrioleur qui se respecte. Connu dans l'argot des voleurs sous le nom "d'araignée", cet objet est composé de bandelettes de cuir attachées ensemble, une autour de chaque cuisse, une passée autour de la taille, et une qui entoure chaque épaule. Ces bandelettes sont attachées de manière à former un harnais bien serré, que l'on peut enfiler par-dessus ses vêtements ou une armure de cuir. A peu près huit bandelettes supplémentaires sont attachées au harnais, de diverses longueurs, jusqu'à 60 cm. Aux extrémités de ces bandelettes, sont suspendus des petits anneaux de métal, auxquels on peut attacher divers petits objets : on peut y suspendre des outils, y accrocher des dagues d'escalade, etc. Les principales façons d'utiliser un harnais sont :

a) Si le voleur escalade un mur à l'aide d'une corde, il peut la passer dans un ou plusieurs anneaux du harnais, ce qui, en bloquant la corde, l'empêche ainsi complètement de tomber.

b) Quand le voleur a atteint la hauteur à laquelle il veut faire son effraction, il peut attacher deux bandelettes de part et d'autre de ce point (généralement à l'aide de dagues d'escalade, ou éventuellement avec des coins qu'il enfonce dans le cadre d'une fenêtre, etc.). Ceci donne au voleur un appui solide, qui lui permet d'avoir les mains libres pour crocheter une serrure, découper du verre, détecter des pièges, ou autres actions du même genre. Les voleurs imaginatifs pourront penser à bien d'autres utilisations de cet outil d'équipement aussi pratique que multifonctionnel.

Lamelles de bois

Il s'agit de lamelles en bois, généralement de 10 à 15 cm de long sur 2 de large, très fines. Elles sont cependant aussi très solides, étant taillées dans un bois très élastique (comme du citronnier, mais on peut aussi utiliser d'autres bois semblables), et enduites d'un côté ou des deux d'une très fine couche de vernis durcissant. Le voleur glisse ces lamelles de bois entre la porte et son chambranle, ce qui lui permet de soulever un loquet fermant la porte de l'autre côté, et de l'ouvrir ensuite normalement (éventuellement après avoir crocheté une serrure). Il est ainsi possible d'ouvrir un loquet normal, en revanche une barre est trop lourde pour être soulevée à l'aide de ces lamelles.

Outils pour la fabrication de clés

Cet ensemble coûteux d'outils permet au voleur de fabriquer un double des clés qu il a en sa possession, ou à partir d'empreintes de clés prises dans un bloc de cire (qui est un outil à part entière ; voir plus loin). Les outils permettant la fabrication de clés se présentent sous la forme de divers moules, limes, petites lames, outils de travail des métaux, et ainsi de suite. Il faut aussi un petit réchaud à huile pour amollir et modeler le métal, c'est pourquoi on ne peut habituellement les employer que dans un endroit sûr et abrité, où le voleur ne risque pas d'être dérangé. Il faut 1 d4 heures pour dupliquer une clé, en fonction de la taille et de la complexité de l'originale. Ces outils ne permettent pas de dupliquer un passe-partout (voir ci-dessous). Ils permettent la fabrication d'une copie de clé en métal malléable, dont la qualité peut aller de mauvaise à correcte, d'apparence grossière et qui ne ressemble pas à l'oeuvre d'un professionnel. Mais le double de clé ouvrira les mêmes serrures que l'originale, si le voleur réussit un test de Dextérité (que Ie MD tirera en secret). Si le voleur a fabriqué son double à partir d'une empreinte de cire, une pénalité de +2 s'applique à ce jet de dé. Il est évident que le voleur croit toujours avoir réussi son double à la perfection. C'est seulement lorsqu il l'essaie sur la (ou les) serrure(s)appropriée(s),qu il peut vraiment en être sûr. Il n'est nul besoin d'un serrurier ou de sa compétence pour pouvoir se servir de ces outils de fabrication de clés. Un serrurier professionnel a 99% de chance de réussir à dupliquer une clé, et possède des outils bien supérieurs à ceux qui sont décrits ici. Le jeu d'outils de chaque serrurier est entièrement fabriqué main et adapté à ses besoins, et il est d'une trop grande complexité pour qu un voleur qui ne serait pas lui-même serrurier puisse s'en servir.

Papier collant

Il s'agit simplement de n'importe quel papier ou (plus fréquemment) tissu épais qui a été trempé dans du goudron, du miel, de la mélasse, ou tout autre produit suffisamment poisseux. Le voleur l'utilise habituellement en l'appliquant contre une fenêtre avant de casser le verre de sa vitre. Cette surface poisseuse maintient tous les débris de verre collés ensemble lorsque le verre se casse. Cela réduit considérablement le bruit, à la fois en amortissant le bruit du marteau sur le verre, et en empêchant le verre brisé de se fracasser en tombant sur le sol de l'autre côté de la fenêtre. Si quelqu'un se trouve à proximité, le MD peut tirer en cachette un test de "mouvements silencieux" pour le voleur, quand celui-ci se sert de ce stratagème. On peut aussi employer du papier collant conjointement avec un diamant coupe-verre (voir ci-dessus), en le plaçant au centre de la partie du verre qui doit être découpée, de sorte qu'il n'y a ensuite plus qu'à l'enlever une fois le découpage achevé.

Passe- partout

Cet objet n'a pas été décrit dans la partie concernant "crocheter des serrures", car le MD voudra sans doute en réduire fortement la disponibilité, si même il I'autorise dans le monde de campagne. Un passe-partout est, sous sa forme la plus évoluée, une clé qui peut ouvrir de nombreuses serrures de types différents. Les meilleurs de ces outils peuvent ouvrir virtuellement toutes les serrures, mais il est certain que le MD ne laissera jamais ses voleurs PJ s'en procurer ! C'est la raison pour laquelle, pour limiter l'utilisation des passe-partout, quatre règles sont suggérées ici. Tout d'abord, on peut décider qu un passe-partout ne peut ouvrir que des serrures d'une complexité limitée. Les passe-partout peuvent être de qualité bonne, excellente ou supérieure (de pitoyables ou médiocres passe-partout ne passent en fait nulle part...), et un passe-partout d'une certaine qualité ne peut ouvrir que des serrures de qualité inférieure ou équivalente. Autre possibilité, on peut traiter un passe-partout comme un voleur d'un niveau donné ; ce niveau peut être décidé par le MD pour convenir au niveau de jeu de son monde de campagne. S'il faut faire un choix purement aléatoire, on peut faire aller ce niveau de 7 à 14 (d8+6). Ses chances de "crocheter des serrures" seront de 20% , plus 5% par niveau de voleur. Troisièmement, on peut considérer un passe-partout comme une "maîtresse clé" - c'est-à-dire qu'il peut ouvrir toutes les serrures dans un endroit donné (comme toutes les pièces non habitées de l'aile est du château d'un vampire). Dans ce cas, il s'agit simplement d'un substitut luxueux pour un trousseau de clés, même si on gagne du temps en n'ayant qu'une seule clé à

utiliser. Une variante plus intéressante sur ce thème consiste à imaginer un passe-partout qui ouvrirait toutes les serrures fabriquées par le même serrurier (dans les dernières années seulement, éventuellement). Si le serrurier avait une bonne réputation et était très demandé, on peut imaginer toute une série d'aventures dont le but serait de retrouver tous les endroits pour lesquels il a construit des serrures, sans compter qu après, il reste encore à toutes les ouvrir ! Enfin, on peut considérer le passe-partout comme un objet magique mineur, et le retirer de la liste des biens d'équipement courant, si le MD veut limiter la disponibilité de ce genre de clé sans pour autant le bannir du jeu. Dans ce cas, le meilleur moyen d'utiliser cette clé est de lui attribuer un talent égal à celui d'un voleur de haut niveau, et/ou de lui donner un fort bonus à son talent de "crocheter des serrures ', pour des serrures dont la qualité peut être au maximum magistrale. Enfin, n'oubliez pas que si un passe-partout peut ouvrir une serrure particulière, ce n'est pas pour cela qu'il désamorcera un éventuel piège qui serait placé sur la serrure ou la porte, sauf si la clé originale a aussi ce rôle.

Peau de requin (ou peau d'ange)

La peau de requin est un morceau de tissu épais, dans lequel sont plantées des centaines de minuscules crochets incurvés et barbelés, qui ressemblent un peu à des hameçons miniatures. Ces crochets sont très recourbés, et sont tous plantés avec la pointe orientée dans le même sens. Ainsi, si on touche le tissu dans un sens, il paraît tout doux, mais dans l'autre sens il accroche fortement, et peut même déchirer la peau ou les vêtements. Il porte le nom de peau de requin en raison de sa ressemblance avec la peau d'un requin, évidemment, qui est recouverte de petites écailles pointues. On peut utiliser cette peau de requin comme table verticale ; en attachant un morceau de ce tissu à une surface, avec les pointes tournées vers le bas, on peut faire tenir des outils ou d'autres objets. Si on applique des objets dur sur la surface d'une peau de requin, ils y resteront bien accrochés. Ceci s'avère fort pratique pour un voleur en train d'escalader une paroi, et peut être utile dans d'autres circonstances. On peut même se fabriquer des gants en peau de requin, pour mieux grimper aux murs, auquel cas on peut les traiter exactement comme des gants à griffes (voir plus haut) à tous points de vue.

Pied de- biche

C'est un outil simple et multifonctionnel, qui peut servir à forcer les fenêtres, ouvrir les coffres dont les serrures sont impossibles à crocheter, et autres buts similaires. Au gré du MD, l'utilisation d'un pied-de-biche ajoute +10 à tous les jets de Barreaux que doit faire le voleur quand il tente d'ouvrir une porte de force. Il s'agit le plus souvent d'une barre de métal d'environ 1 mètre de long, dont l'une des extrémités est légèrement recourbée et qui comporte un bout fourchu. Le MD peut permettre au voleur de se servir d'un pied-de-biche comme d'une arme, mais il faudrait dépenser une unité de compétence pour ne pas avoir à subir de pénalité de non-compétence dans son utilisation. Les dégâts sont de ld6+1 contre les créatures de taille P/M, et 1d6 contre les grandes créatures, si le voleur a une compétence pour le maniement de cette arme. Sinon, les dégâts sont les mêmes que ceux d'un bâton.

La fuite

Les voleurs ont souvent de bonnes raisons de vouloir échapper à la détection ou à une poursuite. Certains de leurs talents ("se cacher dans l'ombre", "mouvements silencieux") sont faits pour cela. L'équipement décrit ici offre de nouveaux moyens pour favoriser une évasion, pour éviter d'être détecté, ou même, pour un ou deux objets, pour que le voleur puisse siffloter innocemment si on le trouve et on l'appréhende sur le lieu d'un crime.

Billes

Leur utilisation est un vieux truc rabâché, mais toujours aussi populaire parmi les voleurs, essentiellement à cause de leur efficacité. Lorsqu'on lâche un sac de billes (un terme général pour des petites boules de verre, de métal, etc.) sur un sol de pierre, leur roulement oblige les éventuels poursuivants à ralentir leur allure de moitié, ou à faire un test de Dextérité. Si ce test rate, le poursuivant dérape, et perd un round entier à se relever. Vu que les billes roulent beaucoup, un petit sac (d'une trentaine à peu près) suffit à couvrir une surface de 3 m sur 10 (ou équivalent). On peut remplacer les billes par de petites pierres ou par des cailloux, mais uniquement s'ils sont polis, limés, etc., de manière à être presque parfaitement ronds - un travail qui prend du temps.

Bottes creuses

Il en existe différentes sortes, mais la plus répandue est la botte au talon pivotant. En saisissant fermement le talon, et en le faisant pivoter vers l'intérieur de la botte, on dévoile une petite cavité, à l'intérieur de la botte. Cette cavité est minuscule, et ne peut généralement contenir qu'une gemme de taille moyenne, ou quatre petites. La botte est fabriquée de manière à ce que personne ne puisse voir ce talon artificiel de l'extérieur, néanmoins un voleur qui porte ces bottes est affligé d'une pénalité de -5 à tous les jets de "mouvements silencieux' qu'il aurait à faire.

Chausse- trapes

Elles existent dans des tailles et des formes différentes, mais le modèle de base est une boule métallique garnie de quatre à six pointes ou dents. Quand on lance une chausse-trape sur le sol, elle atterrit toujours en présentant une pointe plus ou moins en l'air. Un voleur peut lancer de petites chausse-trapes par terre pour ralentir ses poursuivants. En revanche, il ne peut pas s'en servir comme arme de jet. Les effets des chausse-trapes dépendent du nombre qu'en lance un voleur. Le nombre habituel est de 10, sur une surface de 3 mètres carrés. Toute personne qui pénètre dans cette surface doit tirer un jet de sauvegarde contre la paralysie. S'il rate, la personne pose le pied sur une chausse-trape, encaissant ld4 points de dégâts, et elle doit s'arrêter. Si le voleur lance la moitié seulement des chausse-trapes (donc 5 sur une surface de 3 mètres carrés), le jet de sauvegarde est tiré à +4 ; tous les cinq lancés en plus sur une telle surface donnent une pénalité cumulative de -2 (jusqu'à un maximum de -6). Une personne qui avance à moins d'un tiers de sa vitesse de déplacement normale n'à pas besoin de tirer de jet de sauvegarde. Il faut tirer un nouveau jet de sauvegarde à chaque fois que l'on progresse dans un nouveau mètre carré de la surface sur lesquels les chausse-trapes ont été répandues. Si un poursuivant marche sur une chausse-trape, il doit l'enlever avant de pouvoir continuer. Cette opération prend 1 round. De plus, le poursuivant doit alors tirer un second jet de sauvegarde pour voir s'il est ou non temporairement immobilisé. Si la sauvegarde est réussie, la poursuite peut continuer normalement. En revanche, en cas d'échec, le poursuivant ne peut continuer qu à un-tiers de sa vitesse normale pendant 24 heures (ou jusqu'à ce que les dégâts soient soignés par la magie). Un voleur inventif peut même se fabriquer des chausse-trapes de fortune - prenons un exemple fameux : à partir d'un sac de patates que notre voleur trouve dans la maison qu il cambriole , et d'un petit sachet de clous qu'il a sur lui. On peut allouer des ajustements aux jets de sauvegarde des victimes potentielles, dans le cas de ce genre de versions improvisées !

Extrait d'anis

L'extrait d'anis est un simple parfum naturel dérivé de plantes. Un voleur peut utiliser une petite quantité d'extrait d'anis pour ruiner tous les efforts de chiens lancés à sa poursuite, si ses poursuivants se servent de limiers (ou d'autres chiens similaires). Il suffit de répandre une fiole d'extrait d'anis au bon endroit (p. ex., sur la rive d'une rivière que le voleur a traversée, au pied d'un mur qu il a escaladé, ou même à un carrefour) pour être certain de ruiner complètement l'odorat des chiens pendant 1 d4+1 heures, s'ils arrivent à l'endroit où l'anis a été répandu. Un chien exercé qui réussit un jet de sauvegarde contre le poison peut en éviter les effets dans une certaine mesure, mais il perd tout de même son sens de l'odorat pendant 1d4+1 tours. Si on lance un sort comme neutralisation du poison ou ralentissement du poison sur un chien affecté, les effets en seront éliminés, mais le chien devra néanmoins encore retrouver la trace du fugitif, pour continuer la poursuite. Les effets de l'extrait d' anis sur les autres espèces d'animaux entraînés à la traque sont laissés à l'imagination du MD , mais l'anis devrait avoir un effet préjudiciable sur l'odorat de pratiquement toutes les créatures.

Lampe- torche

Elle se présente généralement sous la forme d'un petit pot métallique d'à peu près la taille d'une chandelle de nuit. Elle a un couvercle mobile qui pivote, avec un petit miroir à l'intérieur ; souvent, le miroir est en argent, c'est pourquoi cet objet coûte un certain prix. Le miroir sert à orienter la lumière, et le couvercle sert aussi d'éteignoir quand on le rabaisse. La lampe fournit assez de lumière pour qu un voleur puisse travailler (en essayant par exemple de crocheter une serrure dans un endroit sombre), mais pas suffisamment pour trahir sa présence (en thÉorie du moins). De toute façon, cette faible lueur dirigée sur un seul point précis ne peut pas être vue à plus d'environ 6 mètres de sa source, et même à cette distance la lumière est très, très faible.

Poivre pour chiens

On le verse par terre, comme l'extrait d'anis, afin de brouiller l'odorat des chiens quand ils poursuivent un voleur. Le poivre est cependant moins efficace que l'extrait d'anis, le chien ayant droit à un jet de sauvegarde contre le poison pour éviter complètement les effets du poivre pour chiens. Toutefois, si la sauvegarde est ratée, le chien est incapable de continuer la poursuite pendant 1d4+1 tours. Il est sans doute plus efficace de lancer le poivre pour chiens en l'air, un petit sachet contenant largement de quoi remplir un espace d'un mètre cube. Le poivre restera suspendu dans l'air pendant 1d4 rounds après avoir été lancé. Si un chien traverse cet endroit à ce moment-là, il n'a droit à aucun jet de sauvegarde pour éviter les effets du poivre. Si on lance le poivre directement à la face d'un chien, le malheureux animal n'a droit à aucune sauvegarde, et devient hystérique pendant une heure, au cours de laquelle il est complètement incontrôlable.

Senteur de chat

Même les chiens les mieux entraînés (les chiens de garde ou de chasse) ne peuvent s'empêcher de perdre une trace dès qu'ils flairent une odeur de chat. Ce phénomène est exploité par les quelques alchimistes qui connaissent la formule de la senteur de chat. Les guildes de voleurs paient cher ces alchimistes pour ce produit, qui est un mélange de divers liquides tirés de différentes parties d'un chat avec quelques ingrédients secrets, donnant un liquide épais, puant, jaune-marron, qui sent le chat. Cette senteur de chat est spécialement fabriquée pour écarter 1'attention des chiens, ce qui permet à un voleur de se faufiler sous le nez de chiens de gardes, tandis que ceux-ci sont en train de chercher frénétiquement le chat dont ils flairent aussi fortement l'odeur. Dès qu'un chien sent cette odeur, il ne peut plus rien faire d'autre que d'essayer d'en trouver la source, quel que soit son niveau de dressage. Les sorts (comme ralentissement ou neutralisation du poison) ne peuvent avoir d'effet que si on emmène le chien loin de l'odeur. Même alors, l'effet du sort ne sera pas énorme avant qu'un tour complet se soit écoulé et que le chien retrouve son état normal. Un voleur peut aussi se servir de la senteur de chat pour ralentir des chiens qui sont à sa poursuite, afin de s'échapper, un peu de la même manière qu avec de l'extrait d'anis, quoi que de manière bien plus efficace (et aussi plus cher). Des chiens peuvent déceler une senteur de chat à partir d'une distance de 200 mètres, voire 800 si 1e vent souffle dans le bon sens.

Protection et combat

L'équipement décrit ici offre au voleur des possibilités particulièrement sournoises, que tout personnage possédant un minimum de dignité et un véritable sens de l'honneur devrait s'empresser d'éviter. Comme, par définition, certains de ces objets modifient les options normales de combat, le MD doit se sentir libre de modifier et/ou de restreindre la disponibilité des objets qü il considèrerait incompatibles avec sa campagne. Toutefois, les armes secrètes, au moins, devraient pouvoir être utilisées par les voleurs qui sont membres d'une guilde d'assassins.

Anneau à aiguille

Cette arme toute simple est un anneau doté d'une petite pierre creuse qui se soulève, et qui cache une aiguille pouvant délivrer une dose de poison (ou de drogue anesthésiante, etc) à la victime touchée. La version la plus primitive de cette bague consiste en une aiguille qui baigne tout simplement dans un petit réservoir de liquide toxique ou de drogue. Dans ce cas, l'administration du poison/de la drogue est plutôt hasardeuse, de sorte que la victime reçoit un bonus de +2 aux éventuels jets de sauvegarde contre ses effets. Les anneaux dont le mécanisme est plus subtil et plus recherché sont munis d'une aiguille capable de pomper le liquide du réservoir, de sorte que seul un jet de sauvegarde normal s'applique (voire à -2). C'est au MD de décider quelle est la version qu'il préfère utiliser dans sa campagne (mais les deux peuvent exister en même temps, bien entendu). Une attaque portée à l'aide d'un anneau à aiguille est un coup ajusté (avec un malus au jet d'attaque de -4), car elle doit toucher de la chair nue- l'aiguille n'administrant pas son poison à travers une quelconque épaisseur de vêtements. Pour s'assurer que le poison pénètre bien dans les veines de la victime, il est d'usage de viser le cou. Dans certains cas, le MD peut décider qu il n'y a pas besoin de faire un coup ajusté (p. ex, si le voleur surprend sa victime dans son bain), ou au contraire que l'anneau à aiguille ne peut pas toucher du tout (p. ex, si la victime est armée de pied en cap d'une armure de plates de bataille).

Arc pliant

Les arcs sont bien utiles aux voleurs, mais sont très difficiles à dissimuler en raison de leur taille et de leur forme. Un arc pliant résout tous ces problèmes : on peut le réduire à au moins la moitié de sa taille lorsqu il n'est pas cordé, ce qui le rend beaucoup plus facile à transporter et à dissimuler - par exemple dans une gaine le long de la cuisse. Cette version pliable n'existe que pour les arcs courts. Néanmoins, le joint au milieu de l'arc le rend moins solide, et diminue sa portée réelle à P4, M8, L13, ainsi que les dégâts qu'il occasionne de-1 (mais toute blessure fait au minimum un point de dégât).

Canne- épée

Il s'agit simplement d'une longue et fine lame, en forme de rapière, qui est dissimulée à l'intérieur de ce qui paraît être un bâton ou une canne ordinaire. Il faut une unité de compétence martiale particulière pour pouvoir manier cette longue et fine lame. Les bretteurs apprécient tout particulièrement cette arme. Les dégâts qu'elle cause sont les mêmes que ceux d'une épée courte. Il faut un round pour sortir la lame de la canne-épée, et pour être prêt à s'en servir. Le principal intérêt de cet arme est bien évidemment qu on peut l'introduire en douce dans des endroits où le port d'arme est interdit. Il est plus que douteux qu une arme ressemblant de près ou de loin à la canne-épée ait existé à l'époque médiévale, mais il est tout aussi indiscutable qu'elle peut être amusante dans une campagne. Etant donné qu elle provoque moins de dégâts que la plupart des épées (et qu'elle nécessite une compétence martiale spéciale), le MD est libre de la refuser dans le jeu.

Couteau fatal

Cet instrument sinistre ressemble à un couteau sans lame, mais il est souvent camouflé en étui à peigne ou à lunettes, en porte-plume ou en un outil quelconque, etc. Ce camouflage ne résistera toutefois pas à une inspection approfondie. La lame du couteau se trouve dans le corps de son manche, et elle est actionnée par un ressort. On déclenche l'ouverture du couteau en appuyant sur un bouton situé sur la garde ; la lame jaillit avec une force considérable. L'arme provoque les mêmes dégâts qu'une dague normale, avec un point de dégâts supplémentaire au premier coup qu elle porte. L'avantage manifeste de ce couteau fatal est sa capacité à surprendre. Comme il ne ressemble pas à une arme, jusqu'à ce que la lame jaillisse, une victime peut être prise complètement par surprise par son utilisation. Si la victime ne se rend pas compte qu'un coup se prépare, et que le voleur s'arrange pour approcher l'arme du corps de ce malheureux afin de pouvoir le frapper, alors ce coup compte comme une attaque sournoise, avec les bonus normaux au toucher et aux dégâts, en raison de l'élément de surprise. Une attaque sournoise n'est pas forcément toujours une attaque dans le dos ! Si ce couteau fatal est enduit de poison et qu il est entre les mains d'un bon assassin, l'arme devient extrêmement dangereuse ; c' est pourquoi le MD peut décider que, vu que la lame est cachée pendant un certain temps avant de porter un coup, il y a 25%o de chance (ou plus) que le poison ait goutté de la lame avant que l'assassin puisse frapper.

Gaine de poignet

Ce petit fourreau en cuir est fait pour contenir un couteau ou une dague, et s'attache à l'avant-bras (sous la manche d'un vêtement), de manière à ce que l'arme puisse jaillir dans la main, prête à l'action, par un simple mouvement du bras. Un voleur habile peut ainsi dégainer son arme d'un mouvement du bras, en feignant de changer de position sur sa chaise, ou en faisant un autre geste, tout aussi anodin en apparence. Ici aussi, l'avantage principal est celui de la discrétion. Il existe des variantes à cet objet, qui sont les gaines-éclair : des gaines qui sont généralement cousues dans une veste en cuir ou un autre habit de ce genre. Ici, la dague est libérée du fourreau par un moyen mécanique (en appuyant sur un bouton de manchette d'une veste, etc.), ou par un stimulus musculaire qui déclenche une pression sur des boutons (en gonflant fortement le biceps contre son autre main, etc.).

Poudre aveuglante

Il s'agit d'un terme général pour toutes les poudres qui sont fortement corrosives, irritantes pour les yeux, et qui par conséquent handicapent leur victime. On peut faire de la poudre aveuglante à partir de nombreux ingrédients de la pierre en poudre, du poivre, de la poussière trempée dans du jus d'oignon, ou de puissants sels d'ammoniaque. La poudre aveuglante n'est efficace que quand on la lance droit dans les yeux de sa victime. Cela compte comme un coup ajusté (Guide du Maître, p. 68), avec une pénalité supplémentaire (doublée), qui donne un total de -8 au jet d'attaque. Cependant, le bonus de Dextérité de la personne qui lance la poudre s'applique au

jet d'attaque. De plus, la CA de base de la victime ne tient compte ni d'une éventuelle armure, ni d'un bouclier, mais uniquement d'un casque ou d'un heaume. Les défenses magiques, telles que des bracelets de défense ou un anneau de protection, sont efficaces pour protéger la victime, et sa Dextérité aussi (sauf si l'attaque présente un élément de surprise). Lorsque la poudre aveuglante atteint les yeux d'une victime, ses effets sont identiques à ceux d'un nuage puant, excepté qu'ils durent 2d4+2 rounds et qu'aucune sauvegarde n'est allouée. Si la victime peut se rincer les yeux abondamment avec de l'eau, les effets ne dureront qu'un round après que les yeux aient été rincés. Même si la poudre aveuglante peut contenir des ingrédients désagréables, elle n'a aucun effet endommageant les yeux de manière permanente.

Les bâtons en folie

Cette partie décrit plusieurs utilisations pour les perches, les bâtons, ou les courtes baguettes, qui peuvent bien sûr être improvisés où et quand cela est nécessaire. Les voleurs PJ peuvent toutefois préférer les bâtons déjà adaptés et prêts à servir en cas d'urgence !

Perche à crochet

Un solide crochet est fixé à l'extrémité de cette perche, qui peut avoir plusieurs usages. Le premier est l'arrachage de fils découverts, si c'est ce que souhaite faire le voleur, même si une perche-lame est plus efficace pour régler ce genre de problème. Mais on s'en sert surtout pour attraper des objets à l'aide du crochet, afin de les récupérer. En fonction de la taille du crochet, le voleur peut dérober un trousseau de clé ou une boîte à bijoux (attrapée par sa poignée), ou même le rôti de boeuf d'un homme riche. Si le MD le décide, le voleur peut devoir faire un test de talent (de "crocheter des serrures") pour réussir son coup. Dans l'Angleterre médiévale, il était si fréquent qu'on "pêche" ainsi par les fenêtres, qu il existait une sous-classe entière de voleurs qui vivait de la sorte, et qu'on appelait "hooker", de "hook", hameçon.

Perche d'escalade

Cette perche doit être solide et épaisse, et d'une longueur minimum de 3 mètres, pour vraiment pouvoir servir à quelque chose. Des encoches y sont faites à intervalles réguliers (tous les 60 cm à peu près), pour permettre au voleur de grimper. Elle doit être posée selon un certain angle contre un mur, sinon on ne peut pas l'utiliser. Les voleurs n'ont pas souvent besoin d'un tel objet, mais celui-ci peut être utile dans le cas de surfaces très glissantes ou très lisses, de murs avec des tessons de verre brisé dans le mortier, ou d'autres situations tout aussi rares.

Perche- lame

Elle ressemble beaucoup à une arme d'hast, mais elle ne sert pas d'arme de combat. Au lieu de cela, une petite lame est fixée à une extrémité d'une perche, et sert à couper des objets à distance. Ce qui est particulièrement utile pour couper des fils (p. ex, à distance, si le voleur a peur qu'un piège se déclenche).

Perche- miroir

Cette perche est munie de petits miroirs, un à chacune de ses extrémités, qui sont orientés de manière à ce que le voleur puisse observer ce qui se trouve de l'autre côté d'un tournant en regardant dans les miroirs, un peu à la manière d'un périscope.

Divers

Bottes à lames

Cette dénomination exotique regroupe toutes les bottes spécialement fabriquées pour dissimuler des lames. Ces lames sont nécessairement petites, bien sûr ; elles sont en général à peine plus grandes que les lames de rasoir de notre époque. Elles sont le plus souvent cachées dans des compartiments secrets situés dans les talons des bottes (voir plus haut, les bottes creuses), mais on peut même cacher des lames plus fines dans les semelles. De telles lames sont peu utiles comme armes, mais elles peuvent servir à tailler des bourses ou des sacoches, à couper des cordes, et à des tâches semblables.

Cartes truquées et dés pipés

Ce sont des objets incontournables pour tout escroc qui se respecte. Il n'y a pas de règles concernant le jeu dans AD&D® 2ème Édition, toutefois, de sorte que le MD a deux possibilités. Il peut inventer ses propres règles ; ou bien, il peut employer les quelques règles faciles et approximatives suggérées ci-dessous. Si on utilise la compétence de Jeu, l'emploi de cartes truquées ou de dés pipés donne un bonus de -1 au test de compétence sur le d20 (n'oubliez pas que les compétences marchent lorsque le résultat du dé est faible). Si vous jouez vraiment la partie et que le joueur ne se sert pas de la compétence de Jeu, alors le PJ du voleur a droit (dans la réalité) de retirer une de ses cartes ou un de ses jets de dés, s'il a un jeu truqué et qu il réussit un test de Dextérité. Ainsi, si le joueur joue au black jack et qu'il a tiré un roi et un cinq, on simule l'utilisation d'un jeu truqué en lui permettant de remplacer l'une de ces cartes par une autre, si le joueur le désire (dans cet exemple, ce serait certainement le cinq). En tirant son test de Dextérité, si le voleur obtient 18 ou plus sur le d20, quelqu'un le surprend à tricher (même si le test de Dextérité était réussi). Pour des raisons évidentes, le MD doit tirer ce test en cachette !

Chaufferette

Cette petite lampe consomme de l'huile, et est composée d'un petit réservoir à huile et d'une mèche qui plonge dans un petit pot en terre cuite. Le voleur s'en sert pour se réchauffer les mains, en les serrant contre la lampe, dans les situations où le froid gêne ses talents (essayez de crocheter une serrure avec les doigts gelés par le froid, vous verrez...). La lampe ne produit pratiquement pas de lumière, elle ne sert qu'à réchauffer les mains. La version la plus simple est une boule de terre cuite fermée par un bouchon en liège, que le voleur peut remplir d'huile bouillante avant de partir faire son travail, et qu'il sortira de sa poche au moment voulu pour se réchauffer les mains.

Chaussures d'eau

Ces chaussures existent surtout en Orient, au pays des ninjas, mais on peut aussi en trouver dans n'importe quel monde fantastique. Les chaussures d'eau sont de grandes palmes en osier, ressemblant un peu à des paniers, que l'on porte pardessus des chaussures normales (et qui arrivent à mi-hauteur du mollet). Le voleur se tient debout, et avance sur l'eau au moyen d'une pagaie ou d'une rame. Le MD peut demander un jet de "mouvements silencieux" à un certain moment. Si jamais quelque chose distrait le voleur (comme une flèche qui frôle sa tête en sifflant, ou un monstre qui surgit de l'eau), celui-ci doit faire un test de Dextérité pour éviter de tomber à l'eau.

Faux fourreau

Les voleurs peuvent se servir de ces solides fourreaux, qui sont légèrement plus longs que l'épée qui s'y glisse, ce qui laisse un espace séparé et creux à son extrémité. On peut normalement l'ouvrir grâce à un panneau coulissant situé au bout du fourreau. Ce compartiment creux peut servir à dissimuler bien des choses, soit pour les introduire discrètement (poisons, poivre à chiens, poudre aveuglante, etc.), soit pour les faire sortir (gemmes et autres). Certains sont si bien faits qu on peut faire entrer l'objet par le dessus et le dessous, ce qui fait que le voleur peut se servir du fourreau comme tube respiratoire (ou, plus précisément, comme d'un tuba pour respirer sous l'eau) si jamais il devait rester caché sous l'eau.

Coût et disponibilité du matériel

Le tableau 31 ci-dessous indique le coût, le poids et la légalité du matériel. Les objets sont présentés dans le même ordre que dans les paragraphes précédents. Quelques-uns ne sont pas mentionnés ; il n'y a pas de prix pour les perches (que l'on peut fabriquer à partir des objets décrits dans le Manuel des Joueurs de toute façon), par exemple. Le coût et le poids sont calqués sur les ordres de grandeur du Manuel des joueurs, et le poids des vêtements est indiqué avec un "V" à côté. Cela signifie qu'ils n'augmentent pas du tout l'encombrement si on les porte normalement. La légalité d'un objet est un élément important. Les objets sont accompagnés d'une indication L (comme légal ; en vente libre sur le marché), D (douteux ; disponible dans les pays libéraux, sous le comptoir, dans les boutiques les plus louches des ruelles sombres) ou I (illégal ; uniquement dans les guildes de voleurs). Certains objets ont une classification double, par ex., "L/ D". Ce peut être parce qu'ils sont à cheval sur deux catégories, ou parce qu'ils ne sont légaux que pour certains usages très limités seulement (leur vente pouvant être alors soumise à une législation). Enfin, les objets marqués de deux astérisques (**) peuvent être difficiles à trouver pour diverses raisons, même s'ils ne sont pas illégaux. Ils peuvent exiger beaucoup de savoir-faire dans leur fabrication, certains ingrédients essentiels peuvent être durs à trouver (p. ex, de l'acide de dragon

noir !), ou autres. La description de l'objet doit préciser clairement pourquoi il peut y avoir un problème de disponibilité. Le MD devrait décider lui-même de cette disponibilité, plutôt que de la déterminer au hasard.

Tableau 31 : ACHAT DE MATÉRIEL DE VOLEUR

Objet	Légalité	Coût	Poids
Vol à la tire			
Echarpe au bras	L	3 pc	*
Lame miniature	L	5 pc	*
Bague-rasoir (fer)	D/I	2 po	*
Bague-rasoir (argent)	D/I	10 po	*
Crochetage et pièges			
Acide rongeur de métal, 1 fiole**	L	50 po	0,5
Burins (à serrure), lot de 3	L	2 po	0,5
Entonnoir, petit	L	3 pc	*
Lame de scie à métaux	L	6 pa	*
Lime à métaux	L	5 pa	*
Pince coupante	L/D	1 po	*
Scie à métaux (équivalent)	L	3 po	0,5
Rossignols pour voleur	I	30 po	0,5
Mouvements silencieux			
Armure silencieuse**	D	750 po +	25
Bandelettes de cuir (la paire)	L	3 pa	0,5
Pas feutrés	I	8 po	1,5 V
Se cacher dans l'ombre			
Costume sombre	D	30 po	2,5
Costume des bois	L/D	35 po	2,5
Charbon de bois, un sachet	L	2 pc	
Noir pour épée,1 fiole	D	2 po	
Détecter des bruits			
Cône d'écoute (cuivre)	L	2 po	
Grimper			
Dague d'escalade	L	5 po	0,5
Chaussures à griffes	I	15 po	0,5 V
Gants à griffes**	I	20 po	0,5 V
Grappin, en fer	L	3 po	1
Flèche, perce-bois	L	8 pa	*
Flèche, perce-pierre	L	1 po	*
Flèche, perce-pierre à diamant	L	7 po	*
Flèche, petit grappin	L/D	6 po	
Flèche, grand grappin	L/D	10 po	0,5
Pitons d'escalade, en fer (10)	L	5 pa	2
Vol et cambriolage			
Cire, bloc	L	3 pc	
Diamant coupe-verre (avec poignée)	L/I	120 po	0,5
Harnais du cambrioleur**	I	25 po	1
Lamelles de bois (10)	L	3 pc	*
Lampe-torche (avec miroir d'argent)	L/D	10 po	0,5
Outils pour la fabrication de clés	I	60 po	3
Passe-partout	I	Var.	
Peau de requin (par m.carré)	L/D	12 po	0,5
Pied-de-biche	L	6pa	0,5
Fuite			
Billes, le sac (30)	L	2 pc	
Bottes creuses	I	15 po	1,5 V
Chausse-trapes (10)	L/D	3 po	0,5
Extrait d'anis , 1 fiole**	L	2 pa	*
Poivre pour chiens, un sachet	D	1 pa	*
Senteur de chat, la fiole**	D/I	40 po	

Protection et combat			
Anneau à aiguille (en fer)	D/I	2 po	*
Anneau à aiguille (en argent)	D/I	10 po	*
Arc pliant	L/D	45 po	1
Canne-épée**	L/D	25 po	2
Couteau fatal**	D/I	12 po	0,5
Gaine de poignet	D	3 pa	*
Poudre aveuglante	var.	var.	*
Divers			
Bottes à lames	I	15 po	1,5 V
Cartes truquées, un jeu**	I	5 po	
Dés pipés en os, boîte de 4	I	5 po	
Dés pipés en ivoire, boîte de 4	I	20 po	
Chauferette	L	2 pa	
Chaussures d'eau, la paire	D/I	5 po	0,5
Faux fourreau**	L/D	12 po	0,5 - 1

Les objets magiques pour voleurs

Lorsque cela est possible, il est préférable que le MD choisisse lui-même les objets magiques qu il veut introduire dans sa campagne. Parfois cependant, il peut avoir à les sélectionner rapidement au hasard. Dans ce cas, si le MD obtient 99 ou 00 sur le tableau 88 du Guide du Maître (p. 155), il peut tirer un d20 sur le tableau 32 ci-dessous, plutôt que de relancer le dé pour tirer une arme magique.

Les objets décrits plus bas se divisent en trois catégories :

a) Les objets limités aux seuls voleurs. Ces objets sont indiqués par un (V) qui suit leur dans les différents tableaux.
b) Les objets qui ne sont pas forcément limités aux seuls voleurs, mais qui ont plusieurs effets, dont l'un au moins ne peut être utile qu'à un voleur. C'est-à-dire que les voleurs profiteront davantage de ces objets que les autres personnages. Ces objets sont marqués d'un (V*) après leur nom dans les tableaux qui suivent.
c) Les objets qui peuvent être utilisés aussi bien par des voleurs que par des non-voleurs, mais qui sont particulièrement importants pour des activités de voleur aussi typiques que l'espionnage, le vol, le furetage, la dissimulation, etc.

Remarque générale : les objets qui suivent ont un pouvoir relativement faible. Cela devrait permettre au MD d'introduire un ou deux de ces objets dans sa campagne, même si la magie y est rare, sans pour autant déséquilibrer le jeu.

Tableau 32 : LES OBJETS MAGIQUES POUR VOLEURS

jet de 1d20	Catégorie	Tableau
1-7	Potions et huiles	33
8-11	Magie diverse : habits et bijoux	34
12-15	Magie diverse : autres fourberies	35
16-19	Armes	36
20	Spécial	(voir plus bas)

Pour chacun des tableaux suivants, de 33 à 36, on utilise un simple d6 pour déterminer la nature de l'objet trouvé. Il n'y a aucun sous-tableau se rapportant à eux.

Résistance à la détection

La plupart des objets décrits plus loin sont conçus pour permettre au voleur d'éviter toute détection, pour empêcher que ses biens si mal acquis soient découverts, et ainsi de suite. Le simple fait de ne pas pouvoir être détecté par des sorts de bas niveau est bien évidemment très important pour bien des voleurs. Par conséquent, certains des objets magiques pour voleur sont magiquement résistants à la détection ; et si un jeteur de sorts utilise un sort de divination (comme détection de la magie, détection de l'invisibilité dans les cas appropriés, etc.), il doit triompher d'une résistance magique de 50% pour réussir sa détection. Cette résistance protège aussi le voleur de

la détection par les créatures capables de détecter l'invisibilité (accorder une simple chance de 50% de ne pas être détecté, dans les cas où ces créatures ne sont pas des jeteurs de sorts). Cette résistance à la détection ne donne bien entendu à notre voleur aucune résistance générale à la magie ! La colonne "Valeur en PX" indique le nombre de points d'expérience que l'on gagne lorsque l'on fabrique l'objet. Un "U" signifie que l'objet est unique, et qu'il ne peut donc pas être fabriqué par magie, car l'original a été fabriqué par des moyens inconnus.

Tableau 33 : POTIONS ET HUILES

Résultat du d6	Objet	Valeur en XP
1	Essence de ténèbres (V*)	300
2	Grand larcin (V)	500
3	Huile de promptitude (V)	350
4	Larcin (V)	350
5	Perception (V*)	300
6	Souffle de sommeil	250

Tableau 34 : MAGIE DIVERSE : HABITS ET BIJOUX

Résultat du d6	Objet	Valeur en XP
1	Amulette de mort tragique (V)	U
2	Bottes d'équilibre (V*)	1.000
3	Cape d'anonymat (V*)	1.500
4	Cape d'ombre (V*)	3.000
5	Gants d'évasion (V*)	1.000
6	Robe de disparition (V)	2.000

Tableau 35 : MAGIE DIVERSE : AUTRES FOURBERIES

Résultat du d6	Objet	Valeur en XP
1	Boîtes de transport merveilleux	2.500
2	Corde raide de Tallin	1.250
3	Lentille d'évaluation (V)	1.000
4	Lentille de vision à distance (V)	1.000
5	Poussière de dispersion des traces (V*)	500
6	Sac de disparition (V)	5.000

Tableau 36 : ARMES MAGIQUES

Résultat du d6	Objet	Valeur en XP
1	Arbalète de pêche	750
2	Dague d'empalement (V)	300
3	Dague de ressources (V)	500
4	Dague de sonde (V)	300
5	Epée courte d'attaque sournoise (V*)	700
6	Fourreau empoisonné	500

Description des objets magiques

Les potions et les huiles

Essence de ténèbres : Ce fluide totalement noir, huileux, doit être conservé dans un récipient solide, imperméable à la lumière, car il se détruit après un tour d'exposition en plein soleil, ou une heure à la lumière du jour. L'essence de ténèbres est en fait un concentré de pures ténèbres liquéfiées. Il y a plusieurs façons de s'en servir.

a) Quand une personne en avale une dose, son corps tout entier, y compris les cheveux, les dents, et même le blanc des yeux, devient complètement noir. Cela améliore les chances d'un voleur de "se cacher dans l'ombre', de la manière décrite plus loin.

b) De même, si on en dilue une dose dans quatre ou cinq litres d'eau tiède , l'essence produit une teinture noire extrêmement puissante. On peut utiliser les litres de cette forme diluée pour teindre des habits, ou même des armures et des armes ; quatre litres de cette teinture suffisent pour traiter les vêtements et l'équipement d'un personnage. Il faut un tour pour mélanger la teinture et y plonger les objets, et un autre tour pour les sécher. Cette méthode améliore également les chances de réussir à "se cacher dans l'ombre".

Le corps seul (en portant des habits normaux)	+5%
Le corps seul (en ne portant aucun vêtement)	+25%
Les habits seuls	+20%
Le corps et les habits	+40%

Ces bonus ne s'appliquent que lorsque le voleur essaie de se cacher dans une zone sombre, bien entendu ; c'est à dire, pour les jets "traditionnels" de "se cacher dans l'ombre". La résistance à la détection marche sur un voleur qui essaie de se cacher en utilisant cette essence de ténèbres de cette façon.

c) L'essence de ténèbres est instable, et si une fiole est atteinte d'un coup violent de concussion, elle explose en produisant les effets d'un sort de ténèbres, rayon de 5 mètres. Une simple dose de cette essence magique suffit à créer un ténèbres, rayon de 5 mètres si on la frappe ainsi. Cette propriété a été exploitée, et il existe de petites boules de verre ou de céramique qu'on remplit de ce liquide, et qu'on peut lancer avec force sur une surface solide, pour faire des "bombes de ténèbres". Au gré du MD, un voleur qui a absorbé de cette essence ou qui en a enduit ses habits, peut aussi devenir le centre d'un ténèbres, rayon de 5 mètres s'il reçoit un coup violent (perte d'au moins 50% de ses points de vie, avec un minimum de 12 points de vie pour que cet effet se déclenche) à l'aide d'une arme de concussion. Les effets de l'essence de ténèbres durent six heures, plus 1d6 tours, si on en fait un usage externe ; si on l'avale, elle a la même durée qu'une potion ordinaire. Chaque bouteille ou fiole de cette essence que l'on trouve contient suffisamment de fluide pour 1d4+4 doses.

Potion de grand larcin : Cette potion augmente temporairement le niveau du voleur, s'il a moins de 13 niveaux d'expérience. Le nombre de niveaux obtenus dépend du niveau du voleur, comme le montre le tableau suivant.

Niveau du buveur	Niveaux gagnés	Dés de vie en +	Augmentation de chaque talent
ler-3ème	5	5d6	+20%
4ème-6ème	4	4d6+1	+16%
7ème-9ème	3	3d6+2	+12%
l0ème-l2ème	2	2d6+3	+8%

Le voleur se comporte comme s'il avait le niveau d'expérience atteint grâce à la magie de la potion. Les dégâts qu'il encaisse sont ôtés d'abord aux points de vie supplémentaires que la magie lui accorde temporairement. En ce qui concerne les talents de voleur, la potion les améliore tous de la même manière, en les augmentant comme l'indique le tableau précédent. Les effets de cette potion durent 5d6 rounds.

Huile de promptitude : La consistance de cette substance magique peut varier ; on la trouve quelquefois sous la forme d'une petite fiole d'huile très visqueuse, et parfois sous la forme d'un pot de baume blanc, fin et crémeux. On l'applique en en enduisant la paume de ses mains (ce qui prend un round). Lorsqu elle pénètre la peau, la vitesse et la coordination des mains sont améliorées, de sorte que tous les talents manuels de voleur ("vol à la tire", "crocheter des serrures", "trouver/désamorcer des pièges") ont un bonus de +10%. Une fiole ou un pot de cette huile (ou de ce baume) contient généralement 1d4+4 applications. Les effets durent 1 d4+4 tours. Un voleur qui porte des gantelets ou des gants, même magiques, ne peut en revanche pas bénéficier de ces bonus.

Potion de larcin : Similaire à la potion de grand larcin, mais avec des effets moins puissants. Cette potion augmente elle aussi temporairement le niveau du voleur qui la boit, ainsi que ses dés de vie et ses talents, si son niveau n'excède pas le 9ème avant de la boire, comme l'indique ce tableau :

Niveau du buveur	Niveaux gagnés	Dés de vie en +	Augmentation de chaque talent
ler-3ème	3	3d6	+12%
4ème-6ème	2	2d6+1	+8%
7ème-9ème	1	1d6+2	+4%

Comme pour la potion de grand larcin, l'individu se comporte à tous les égards comme un voleur d'un niveau supérieur, atteint après avoir bu la potion, et ses talents de voleur augmentent tous du même pourcentage selon les indications précédentes. Les dégâts qu'il encaisse sont ôtés en priorité aux points de vie supplémentaires gagnés temporairement. Les effets de cette potion durent 1 d4+4 tours.

Potion de perception : Celle-ci développe considérablement les sens du buveur, avec divers effets :

a) Un voleur bénéficie d'un bonus de 10% à ses talents de "crocheter des serrures" et de "désamorcer des pièges"
b) Il a un bonus de 20% à ses talents de "trouver des pièges" et de "détecter des bruits".
c) Ses chances d'être surpris sont réduites de moitié (ce qui veut généralement dire +1 ou +2 sur le dé).
d) Les chances d'un personnage pour détecter une porte secrète ou camouflée sont doublées. Cela peut aussi s'appliquer à la détection d'objets cachés ou camouflés si le MD le veut, en faisant un test d'Intelligence pour réussir; un bonus de +4 s'applique à un test de caractéristique de ce genre. De même, un bonus de -4 s'applique à tous les tests de compétences d'observation.
e) Un personnage a 25% de chance de détecter automatiquement l'invisibilité ou une illusion (provenant de sorts ou d'effets similaires à des sorts de niveau 5 ou moins).

Mais cet enchantement rend aussi le buveur plus vulnérable aux armes et aux attaques du regard, ainsi qu'aux attaques sonores (comme un sort de cri, ou le rugissement d'un androsphinx), de sorte que tous les jets de sauvegarde contre ces attaques sont à -2. Les effets de cette potion durent 1d4+4 tours.

Potion de souffle de sommeil : Cette potion permet à celui qui la boit d'exhaler un nuage incolore et inodore de gaz anesthésiant, jusqu'à trois fois pendant l'heure qui suit son absorption. Ce nuage a un volume de 6 mètres cubes. A l'intérieur de ce nuage, les créatures sont affectées de la même manière que par un sort de sommeil, mais avec des effets exactement doublés par le nuage. Si le voleur n'a exhalé aucun nuage de cette sorte une heure après avoir avalé la potion, il doit se sauvegarder contre les sorts, faute de quoi il sombre lui-même dans un profond sommeil, proche du coma, pendant 1d4+4 tours. Cette potion est de toute évidence bien utile à un voleur pour se débarrasser d'un grand nombre de gardes de faible ou moyen niveau, lorsqu'il doit passer devant eux, lorsqu'il fait un casse pour s'introduire quelque part, etc.

Magie diverse : habits et bijoux

Amulette de mort tragique : Seule une poignée de ces précieux objets existe, chacun ayant été créé pour un voleur de haut niveau au service de deux puissants lanceurs de sorts, un mage et un illusionniste, qui ont combiné leurs talents pour les fabriquer. On prétend qu'il existe six amulettes, qui ne diffèrent entre elles que par un point; elles ont toutes les propriétés suivantes. L'amulette est activée lorsque son porteur est frappé par une forme d'attaque particulière (et uniquement par cette forme d'attaque-là), qui suffirait normalement à le tuer ou au moins à l'incapacité à vie (p. ex., par pétrification). A ce moment-là, la magie de l'amulette se déclenche. Tous les dégâts provenant de l'attaque mortelle sont annulés, ainsi que toute attaque spéciale (comme une pétrification). Le voleur devient tout à coup invisible. Enfin, une puissante illusion programmée est mise en marche, qui montre le porteur de l'amulette tué ou incapacité par l'attaque. Cette illusion programmée est à la fois parfaite et très théâtrale - c'est-à-dire qu'une amulette de protection contre le feu magique montrera la victime d'une attaque de boule de feu sous la forme d'un cadavre carbonisé plus vrai que nature, dégageant même une odeur de chair brûlée. C'est seulement en vérifiant directement, c'est-à-dire en touchant l'illusion, ou bien grâce à un puissant sort de divination, qu'on peut percer l'illusion à jour. L'amulette ne fonctionne qu'une fois par jour. Lancez ld6 sur le tableau ci dessous pour déterminer la nature de l'attaque dont l'amulette protège :

Résultat du d6	Protection particulière
1	Feu magique (dont le souffle du dragon rouge, etc.)
2	Attaques de foudre et d'électricité
3	Attaques à base de froid
4	Pétrification
5	Armes tranchantes
6	Armes de contusion

Bottes d'équilibre : Le porteur de ces bottes souples, à talon plat, possède un sens de l'équilibre magiquement développé. Ce qui a les conséquences importantes suivantes :

a) Un voleur chaussé de ces bottes a un bonus de +10% à tous ses jets de "mouvements silencieux" et de "grimper".
b) Quel que soit le personnage qui porte ces bottes, sa Dextérité est augmentée d'un point pour toutes les tâches où on n'utilise pas uniquement ses mains. Ainsi, un voleur ne peut pas prétendre à un bonus pour "crocheter des serrures", en revanche il peut en avoir un pour sa classe d'armure, ainsi qu à ses tests sous la Dextérité dans certains cas (p. ex., pour éviter une chute).
c) Le porteur obtient la compétence de Funambulisme ; s'il l'a déjà, il bénéficie d'un bonus de -4 à tous ses tests pour cette compétence lorsqu'il a ces bottes aux pieds.

Le porteur de bottes d'équilibre ne peut pas non plus bénéficier de bonus supplémentaires pour ses "mouvements silencieux" grâce à d'autres objets plus habituels (comme des bandelettes, pour traverser un plancher grinçant). De plus, on ne peut pas additionner les bonus obtenus grâce à ces bottes d'équilibre avec ceux que confère le port de gantelets de dextérité.

Cape d'anonymat : Cette cape très ordinaire, voire un peu miteuse, de couleur grise ou marron, rend celui qui la porte totalement anonyme. Elle confère un bonus de +5% pour "se cacher dans l'ombre" dans toutes les circonstances, et rend son porteur indétectable à 80% s'il se trouve au milieu d'une foule (la résistance à la détection fonctionne aussi dans ce cas). Il est pratiquement impossible de se souvenir de celui qui la porte, après l'avoir vu - ce qui est bien utile pour éviter d'être identifié après un crime. A moins qu un témoin (et il doit s'agir d'un témoin oculaire) ne réussisse un test contre un-quart de son Intelligence, le porteur de la cape sera apparu si terne et si ennuyeux que le témoin sera incapable de faire la relation entre lui et le voleur (indépendamment du fait que le voleur porte ou non la cape, la fois suivante où le témoin le revoit).

Cape d'ombre : Cette grande cape à capuchon est entièrement taillée dans un velours noir. Lorsqu un voleur la met, ses chances de "se cacher dans l'ombre" sont améliorées de 25 %, et il a 50% de chances d'être invisible dans une obscurité quasi-complète (même vis-à-vis de l'infravision, de l'ultravision, etc.). On peut aussi utiliser la cape pour lancer les sorts de ténèbres, ténèbres, rayon de 5 mètres, et ténèbres continuelles, une fois par jour chacun (au l2ème niveau de magie). Enfin, le porteur peut vraiment se changer en ombre une fois par jour (cf Bestiaire Monstrueux) pendant 12 tours au maximum, et devient une ombre sur tous les plans, sauf celui du cerveau (ainsi, le porteur ne peut pas être touché par les armes non-magiques, les morts-vivants le prennent pour une ombre et par conséquent l'ignorent, etc.). Celui qui porte une cape d'ombre fait toujours ses jets de sauvegarde à -2 contre les attaques à base de lumière (p. ex., un sort de lumière jeté dans ses yeux). i un clerc réussit à repousser le porteur alors qu'il est sous sa forme d'ombre, ce dernier a droit à un jet de sauvegarde (à -4 si le clerc est capable de damner/détruire les ombres). Si le jet de sauvegarde échoue, le porteur encaisse 1d6 points de dégâts par niveau du clerc, et sa cape d'ombre est détruite. En revanche, si la sauvegarde réussit, le personnage n'encaisse que la moitié des dégâts, et il s'enfuit de terreur loin du clerc, le plus vite possible, pendant un tour complet.

Gants d'évasion : Ces gants sont faits dans un cuir de veau exceptionnellement souple et fin, et lorsqu'on les enfile, ils se fondent avec la peau et deviennent pratiquement invisibles (de plus, ils résistent à la détection). Un voleur qui les porte a un bonus de +10% à son talent de "crocheter des serrures", et peut défaire presque tous les noeuds en un round. La personne qui porte ces gants gagne de plus une compétence en évasion, et est capable de manipuler ses mains de manière à se dégager de menottes, de chaînes, de fers, ou d'autres liens semblables, si elle réussit un test de Dextérité (avec un bonus de +2 si la personne est un voleur).

Robe de disparition : Cette robe toute simple et qui ne paie pas de mine est en réalité une aubaine pour le voleur qui doit rapidement échapper à des poursuivants. Le voleur n'a qu à attraper l'ourlet de sa robe et le serrer très fort contre lui, et il semble simplement s'évanouir dans les airs ; en fait, le voleur est simplement soumis aux mêmes effets que ceux d'un sort de corde enchantée (aucune corde n'est visible, bien entendu), étant en plus rendu invisible. La résistance à la détection s'applique à l'espace extra dimensionnel ainsi créé. L'effet de corde enchantée dure six tours au maximum, mais l'invisibilité fonctionne normalement (permanente, jusqu'à ce qu'une action offensive soit entreprise). Un voleur avisé s'assurera toujours d'avoir à disposition d'autres moyens d'évasion, afin d'utiliser au maximum les pouvoirs de cette robe. On peut se servir de cette robe jusqu à trois fois par jour pour créer de tels effets magiques.

Magie diverse : autres fourberies

Boîtes de transport merveilleux : Ces boîtes en bois sont des cubes de 15 cm de côté, et se présentent toujours par deux, identiques (souvent ornées avec le plus grand détail). Quand on y place un objet inerte de la taille appropriée, puis qu'on ferme le couvercle et qu on prononce un mot-clé, l'objet disparaît, et réapparaît (par téléportation) dans sa boîte jumelle. Cette fonction ne marche que trois fois par jour. Ces boîtes de transport merveilleux sont bien utiles, mais ont certaines limites. L'objet qu'elles téléportent ne peut pas franchir de barrière planaire. Et, si la distance entre les boîtes n'affecte pas la portée de la téléportation, en revanche il existe toujours une chance de 5% que l'objet envoyé n'atteigne pas sa destination, mais réapparaisse à la place dans un endroit situé à 15d10 km de là. C'est pourquoi il vaut mieux éviter d'expédier ainsi des objets de valeur. Les boîtes servent le plus souvent à envoyer des messages, qu on peut toujours expédier en double (ce qui leur donne une chance quasi-certaine d'arriver à bon port). Toutefois, la limitation principale du pouvoir de ces boîtes vient du fait qu'on ne peut téléporter aucun objet enchanté par leur truchement. Le simple fait déplacer une aura magique de Nystul sur un objet, empêche d'expédier ce dernier à l'aide de ces boîtes. C'est pourquoi des objets magiques comme des anneaux, des potions, des amulettes ou autres, suffisamment petits pour entrer dans ces boîtes, ne peuvent pas être téléportés au loin.

Corde raide de Tallin : Cette version modifiée de la corde d'escalade ne se raidira qu'en ayant une inclinaison maximale de 45 degrés vers le haut ou vers le bas ; en revanche son propriétaire, plus un maximum de cinq personnes de taille humaine ou inférieure en contact avec le propriétaire, peuvent marcher dessus comme s'ils avaient la compétence de Funambulisme, avec un bonus de +4 à d'éventuels tests. Si une personne qui n'est pas en contact avec le possesseur de la corde essaie de marcher dessus, elle aura une pénalité de -4 à tous ses jets de sauvegarde ou ses tests pendant qu'elle se trouve sur la corde. Sur tous les autres points, cet objet est identique à une corde d'escalade ordinaire.

Lentille d'évaluation : Cet objet très recherché est une lentille d'environ 8 cm de diamètre, munie d'une poignée de 15 cm. La lentille permet à son utilisateur d'estimer la vraie valeur d'un objet non-magique avec une marge d'erreur de 5‰, s'il l'étudie pendant cinq rounds ou plus. Bien entendu, il s'agira d'un prix moyen, et en cas de conditions d'offre ou de demande spéciales, cette estimation peut être largement inexacte. Les marchands font absolument tout ce qu'ils peuvent pour éviter qu'on utilise une lentille d'évaluation pour estimer leurs marchandises ! Dans la communauté des voleurs, cet objet est sur tout recherché par les receleurs, qui peuvent étendre considérablement leurs opérations s'ils sont en possession d'un tel objet.

Lentille de vision à distance : Ces petites gemmes translucides (le terme "lentille" n'est pas tout à fait exact ici) ressemblent à des morceaux de quartz sans valeur, mais elles possèdent en fait un puissant pouvoir. Si le propriétaire d'une lentille de vision à distance s'accorde à sa gemme (un processus qui demande quatre heures de méditation), il peut alors "voir" à travers la lentille tout ce qui se passe devant la gemme et se trouve dans son champ de vision, quel que soit l'endroit où se trouve la lentille par la suite. Il n'y a pas de limite à la portée, excepté qu'on ne peut rien percevoir sur un autre plan. On ne peut percevoir aucun son à travers la lentille, et on ne peut pas non plus jeter de sort. La lentille de vision à distance est également résistante à la détection. Un voleur peut être accordé en même temps à un nombre de ces lentilles ne dépassant pas la moitié de son score d'Intelligence (arrondir en dessous). On trouve en général un seul de ces objets en même temps, et ils sont particulièrement pratiques pour espionner.

Poussière de dispersion des traces : Lorsqu on saupoudre un bonne pincée de cette poussière magique sur le commencement ou le point de départ de traces (comme au pied du mur qui entoure une maison que le voleur a cambriolé, à l'endroit où il a atterri sur le sol), personne ne peut suivre cette piste par des moyens sensoriels normaux (ni des rôdeur, ni des limiers, etc.). On trouve généralement cette poussière dans de petites boîtes, ou des sachets, dont le contenu suffit en principe pour 1 d4+4 utilisations.

Sac de disparition : Cet objet ressemble à un simple petit sac, qui pourrait contenir un à deux kilos environ. En fait, il fonctionne comme un sac sans fond, et peut contenir jusqu'à un poids de 25 kg tout en n'ayant qu'un encombrement de 1,5 kg seulement. De plus, en tirant fortement sur ses cordelettes, le sac de disparition s'évanouit dans les airs pendant six tours (cet effet ne marche qu'une fois par jour). L'équivalent d'une corde enchantée fonctionne sur le sac (mais il reste en réalité avec son propriétaire), et il résiste aussi à la détection. Ce sac est bien évidemment d'une valeur inestimable pour la contrebande. Le seul problème est qu à chaque fois que la fonction de corde enchantée est utilisée ici, il y a 5% de chances que le contenu disparaisse dans le Plan Ethé-ré, et que le sac soit vide lorsqu'on le ramène.

Les armes

Arbalète de pêche : Cette arme ressemble à s'y méprendre à une banale arbalète légère, si ce n'est qu elle est munie d'une épaisse poignée d'apparence et de solidité inhabituelles. Sur commande, elle peut lancer des carreaux aux propriétés spéciales, trois fois par jour. Le carreau magique compte comme un carreau d'arbalète +2 à son jet d'attaque (et de dégâts éventuellement). Lorsqu'on tire un de ces carreaux spéciaux, une fine ligne sinueuse, qui émet une légère lueur bleue (qui irradie la magie assez fortement), le relie à l'arbalète. Lorsque le carreau atteint sa cible, un hameçon se déploie de sa tête et se plante dans la victime, de sorte que le carreau y est solidement fixé. En prononçant un second mot-clé, l'utilisateur de l'arbalète peut "ferrer' sa cible, la fine "ligne" d'énergie magique se rétrécissant et attirant la cible à l'archer. La vitesse à laquelle est ramenée la cible dépend de son poids, des résistances, etc. : la vitesse maximum est de 20 mètres par round. Le MD devra adapter ce chiffre dans la plupart des cas. Si la cible est plus lourde que l'archer, ou impossible à déplacer, ou fixée d'une manière ou d'une autre, il se peut que ce soit en fait l'archer qui soit attiré par le produit de sa "pêche" et non l'inverse. Ceci peut bien entendu être exploité par un voleur, pour grimper au sommet d'un mur ou au plafond. La ligne magique a une CA de -2, et peut encaisser 15 points de dégâts (les armes non-magiques ne lui font aucun effet) avant d'être détruite.

Dague d'empalement : Cette dague a un bonus de +2 au toucher et aux dégâts, et si l'on tire un 20 naturel (ainsi qu un 19, si ce score suffit pour toucher) sur une attaque sournoise, elle empale sa victime, ce qui lui inflige ld4+2/ 1d3+2 points de dégâts supplémentaires ; de plus, elle reste fichée dans la blessure, ce qui inflige 1d4+2/ld3+2 points de dégâts supplémentaires à chaque round tant qu'on ne l'ôte pas.

Dague de ressources : Ces dagues possèdent en général un manche en ébène ou en ivoire, ou d'un autre matériau tout aussi précieux et exotique, et ont 1 d3+1 petits boutons dans leur garde. La dague a des bonus d'attaque et de dégâts, mais elle contient aussi des outils supplémentaires, et il suffit d'appuyer sur l'un des boutons pour que l'objet correspondant jaillisse de la poignée de la dague, prêt à servir (on ne peut utiliser qu'un seul outil en même temps). Ces bonus et ces outils dépendent du nombre de boutons que compte l'arme, comme l'indique le tableau ci-dessous :

Nb de boutons	Bonus toucher et dégâts	Nb d'outils	Description des outils
2	+4	2	Rossignols donnant+5 à "crocheter des serrures", et outils permettant d'ôter les cailloux des sabots des chevaux
3	+3	3	Comme ci-dessus, plus lentille de détection (cf. GdM, p. 201)
4	+2	4	Comme ci-dessus, plus gemme étincelante avec 3d10 charges

Dague de sonde : Cette dague de forme étrange a un bonus de +1 au toucher et aux dégâts, mais elle est en plus dotée d'une bizarre boule de bronze à l'extrémité de son pommeau. Si on tape doucement celui-ci contre une surface creuse, il fait entendre un tintement très différent du son mat qu'il émet lorsqu on le tape contre de la pierre solide. Si un voleur tapote en douceur un mur à l'aide de ce pommeau, il a 5 chances sur 6 de détecter une porte secrète, et même 11 sur 12 si le voleur est un elfe ou un demi-elfe. De plus, un voleur peut chercher des portes secrètes deux fois plus rapidement s'il utilise cette dague. Dans les autres, cas, le voleur a 80% de chances de pouvoir déterminer une approximation exacte de l'épaisseur et de la nature du matériau qu'il sonde à l'aide de la dague.

Epée courte d'attaque sournoise : Entre les mains de n'importe quel personnage, il s'agit d'une épée magique +2, mais ses pouvoirs ne sont pleinement employés que dans les mains d'un voleur. Lorsqu un voleur essaie de faire une attaque sournoise avec cette épée courte, celle-ci lui permet d'attaquer comme s'il était de quatre niveaux supérieur à son niveau d'expérience actuel, avec les bonus que cela implique pour le TACO, les jets d'attaque, et le multiplicateur de dégâts si l'attaque touche.

Fourreau empoisonné : Ces fourreaux sont munis d'un réservoir dans lequel on peut mettre du poison, et lorsqu on tire une lame qui y a reposé, le venin jaillit automatiquement et par magie pour enduire la lame. Le poison disparaît de la lame après qu elle ait touché une cible, ou de toute façon après 2d4 rounds. On peut employer n'importe quel poison, car la magie donne suffisamment de violence au poison contre la créature touchée, quelle qu elle soit. Le fourreau peut contenir suffisamment de poison pour six doses, mais il faut ensuite le remplir à la main. 25% de ces fourreaux ont le format d'une épée longue, 25 % celui d'une épée courte, et 50% sont pour dague. Toutes les restrictions qui concernent l'utilisation du poison s'appliquent bien évidemment ici, et seuls des personnages mauvais peuvent se servir d'un tel objet sans hésiter.

Résultats spéciaux

Si le MD obtient "spécial" sur le tableau 32, il doit alors inventer un objet unique pour le voleur. Le MD doit soigneusement réfléchir à la conception de cet objet, et lui donner une histoire qui convienne. On peut s'inspirer d'objets à propriétés multiples décrits précédemment (comme la potion de perception, les bottes d'équilibre, l'amulette de mort tragique, etc.). Il est recommandé qu'un objet spécial ait plusieurs fonctions, dont aucune n'ait un trop grand pouvoir, et qu'il soit plutôt axé sur la protection et la non détection que sur un potentiel offensif trop puissant. Il peut être très pratique de se donner la peine d'inventer une histoire à l'objet. La raison la plus évidente est que son ancien propriétaire peut un jour venir essayer de récupérer l'objet ! Certains PNJ peuvent rechercher son utilisateur/son porteur précédent, en ne sachant le reconnaître que grâce à cet objet, ne possédant aucune description physique de la personne qu'ils recherchent. Ils ont peut-être même été embauchés pour se débarrasser du propriétaire précédent. De sorte qu'en voyant l'objet entre les mains du PJ... L'histoire de l'objet peut contenir en herbe de grandes possibilités d'aventures, que le MD n'est pas obligé d'exploiter immédiatement. Il vaut donc mieux que le joueur dont le personnage entre en possession de l'objet ne sache rien de son histoire ; il devra la découvrir par lui-même, et, là encore, cette quête peut donner lieu à de multiples aventures. Ceci est particulièrement vrai s'il faut connaître des mots clés pour activer certaines des fonctions de l'objet. N'introduisez pas trop de ces objets , sinon les autres joueurs pourraient croire que leurs personnages sont lésés et éclipsés par le voleur. Mais un objet unique, quelque chose que le voleur sait être le seul à posséder sur Oerth (ou Krynn, ou dans les Royaumes Oubliés), donne sans aucun doute du relief et de la couleur à un groupe d'aventuriers !

Chapitre 6 : L'art de la duperie, ou les escroqueries classiques

Tout en sirotant bruyamment sa bière, le vieux roublard se plaignit au tavernier : "Ah, les voleurs, de nos jours, ils n'ont plus aucun talent. Ils ressemblent à une sacrée bande de bandits demi-orques : pour eux, le vol idéal est d'assommer proprement une riche victime sur la tête, pour que ses beaux habits ne soient pas souillés et qu'ils puissent les revendre plus cher." Le jeune aubergtste fronça ses sourcils, un peu méfiant, mais curieux d'entendre ce que ce vieux radoteur tout desséché avait à dire. "Tandis que de mon temps, le vol que nous estimions le plus était un vol où les seules armes nécessaires étaient l'esprit, et une main prompte et sûre. Il fallait des heures avant que la victime ne s'aperçoive qu'elle avait été volée, et alors elle ne pouvait même pas être certaine de qui l'avait dépouillée.
"Il y avait ce gars, Willie - Willie Tête Froide, qu'ils l'appelaient, parce qu'il ne perdait jamais son calme. Lui connaissait TOUS les trucs..."

Depuis toujours, il existe des gens qui cherchent par tous les moyens à rouler les autres, à les dépouiller de tout ce qu'ils peuvent. Ces gens, par expérience, ont toujours fait des victimes idéales pour les arnaqueurs. Après tout, comment voulez-vous aller dénoncer un arnaqueur, quand la raison de son succès est justement que vous pensiez 1`avoir roulé ? Le secret d'une grande carrière d'escroc est de savoir tirer profit de l'avidité d'autrui, quel que soit le niveau d'entourloupe que l'on vise. Un escroc astucieux est toujours à l'affût d'une occasion de faire un bon coup. Certaines de ces situations et de ces escroqueries sont quasiment entrées dans la légende, et sont devenues des classiques : non seulement il semblerait que tout le monde les connaisse, mais les gens les utilisent encore - et ça marche toujours. Il existe un excellent livre plein d'anecdotes réelles sur les arnaques classiques : il s'agit de The Compleat Swindler, par Ralph Hancock et Henry Chafetz (New York : Macmillan, 1968). Vous trouverez ici quelques exemples d'escroqueries, destinées au novice qui souhaiterait plumer son premier pigeon.

L'arnaque à la monnaie

Au niveau le plus simple, vous avez l'arnaque à la monnaie. C'est ce que vous faites à un marchand - ou ce qu'un marchand peut vous faire ! Grâce à un flot de paroles, un moment de distraction et un petit tour de passe passe, vous le poussez à vous rendre sur sa monnaie plus d'argent qu'il ne vous en doit. Vous trouverez à la fin de ce chapitre une histoire qui donne un bon exemple d'arnaque à la monnaie.

Le jeu

Il s'agit d'une escroquerie plus subtile. Beaucoup de personnes ne savent pas résister à l'attrait du jeu, et les escrocs adorent tirer profit de cette faiblesse. Toutes les sortes de jeu - les dés, le jeu de pile ou face, les coques de noix, les courses et les combats de gladiateurs (l'équivalent, dans le monde fantastique, des compétitions sportives modernes) - offrent à notre escroc la possibilité de gagner un bon paquet d'argent. Pour réussir l'une des duperies qui suivent, l'escroc doit posséder la compétence de Jeu, et toute autre personne qui réussit un test de compétence de Jeu percera vraisemblablement à jour les trucs de l'escroc.

Le jeu de dés : Le jeu de lancer de dés s'est développé il y a fort longtemps, et est resté populaire depuis (même dans les JdR). Un joueur astucieux connaît les chances de gagner dans chaque jeu de dés, comme le 421, et un bon arnaqueur sait faire pencher le sort du jeu en sa faveur. Des dés pipés peuvent favoriser la chance (grâce à des faces très légèrement arrondies, ou lestées, etc.), mais le véritable artiste sait lancer les dés de manière à obtenir le résultat souhaité. Pour réussir ce tour, un arnaqueur doit réussir un jet de "vol à la tire", à -40% pour chaque jet de dés.

Pile ou face : Il s'agit d'un jeu simple , très ancien, qui est apparu sous diverses formes depuis l'époque des pharaons ; il est très facile de monter une escroquerie avec ce jeu. La variante la plus courante est celle de "la pièce différente gagne", pour deux arnaqueurs travaillant de concert à plumer un pigeon. On lance trois pièces, ou on se les montre en même temps (comme dans le jeu du caillou-papier-ciseaux). Si deux pièces font pile (ou face) et la troisième est différente, alors celui qui a cette troisième pièce a gagné. Si les trois pièces présentent la même face, personne ne gagne. Pour faire de ce jeu une escroquerie, il faut deux arnaqueurs. L'un joue le rôle de tuyauteur, et gagne la confiance de sa victime, tandis que l'autre se fait passer pour un stupide passant. Le tuyauteur complote avec sa vraie victime, apparemment pour dépouiller le passant, son vrai partenaire, de son argent. Au cours du jeu, le tuyauteur rafle tout l'argent. Bien entendu, il ne peut pas le partager sur-le-champ avec sa victime, puisqu'ils sont censés avoir roulé le stupide étranger. Ils ont donc décidé auparavant de se retrouver quelque part pour partager le magot. Bien entendu, le tuyauteur ne se rend jamais au rendez vous, et l'apprenti arnaqueur se retrouve sans un sou. De plus, comme il a été dupé à cause de sa cupidité, essayant de faire à un autre ce qui lui est arrivé en réalité, il avalera probablement sa colère et n'ira jamais porter plainte auprès des autorités locales !

Les coques de noix : Voici un autre jeu vieux comme le monde. L'escroc s'installe près d'un endroit passant, comme un cirque, une foire, ou même le coin d'une rue animée. Il possède une lentille et trois coques, qu il change de place. C'est un jeu d'observation, dit-il : si une personne arrive à montrer celle des trois coques qui recouvre la lentille, après qu'elles aient été changées de place, elle gagne le montant de sa mise. Si elle se trompe, en revanche, elle perd sa mise. Quelqu'un relève le défi, et gagne ! Bien entendu, il s'agit d'un complice du manipulateur de coques (qu'on appelle "l'escamoteur"). La foule croit que l'arnaqueur joue sans tricher. Alors , une vraie victime dépose une mise. Elle aussi gagne. L'arnaqueur flatte la confiance du parieur pour faire monter les enjeux, et puis soudain (mystérieusement !), le pouvoir d'observation du pigeon décroît, et il se met à se tromper dans ses choix ! Bien entendu, tout ceci est possible grâce à un tour de passe passe. (Pour le faire sans être vu, le voleur doit réussir un jet de "vol à la tiré').

Le charlatanisme

Le charlatanisme est le domaine de l'imposteur ; il vend de "l'huile de serpent" et toutes sortes de potions exotiques, des onguents et des charmes, tous supposés être des remèdes miraculeux, et qui n'ont généralement aucun effet (pouvant au contraire être néfastes à celui qui les consomme). Même dans un monde où la magie existe, les charlatans peuvent se faire énormément d'argent sur le dos de ceux qui ne savent pas distinguer une vraie potion d'une fausse.

Les faux et les contrefaçons

Un arnaqueur peut également avoir une vocation de faussaire, ce qui inclut la contrefaçon. Il est intéressant de noter que la fabrication de faux ri était pas considérée comme un crime grave au Moyen-Age ; le troc prévalait sur l'usage de la monnaie ou de lettres de change, et il était difficile de contrefaire un boisseau de blé ou du bétail. A partir de la Renaissance, toutefois, et avec l'essor des banques, l'art du faussaire se répandit - et les peines encourues devinrent sévères. Jusqu à la première moitié du l9ème siècle en Angleterre, on pendait les hommes et les femmes pour le simple crime d'avoir fabriqué un faux billet d'une livre. Par conséquent, l'importance des faussaires et les risques encourus dépendront de la nature du commerce et des échanges dans votre campagne.

L'arnaque aux bijoux

Pour un roublard bien entraîné, l'arnaque aux bijoux peut être la plus lucrative et la plus facile à réaliser, vu qu'il est très difficile pour un oeil non exercé de reconnaître ou d'estimer la valeur d'une pierre précieuse. En plus des faux à base de pâte ou de verre, les escrocs bijoutiers peuvent faire passer une pierre de moindre qualité pour une autre de plus grande valeur (par exemple, un quartz pour un diamant), ou acheter à quel un (un aventurier particulièrement naïf mais chargé de trésors, par exemple) un diamant au prix d'un quartz. Un roublard aux doigts de fée peut aussi substituer de faux bijoux aux vrais, et le propriétaire peut ne jamais s'apercevoir de la différence ! Les sournois escrocs bijoutiers PNJ fournissent au MD un excellent moyen de soulager les personnages qui n'ont pas la compétence de Taille de Gemme de leur argent et de leurs bijoux (à condition qu il ne dise pas d'emblée : "Dans le trésor du dragon, vous trouvez 12 opales d'une valeur de 1.000 po chacune').

"Combien est-ce que je vous dois ? demanda le vieux roublard, en finissant sa bière et son récit.
- Quatre pièces de cuivre," répondit le tavernier.
Le roublard fouilla dans ses poches. "Hmm, dit-il. Je crois que je n'ai qu'une pièce d'or. Vous avez la monnaie ?
- je crois bien, oui, fit le tavernier, empochant la pièce d'or et lui rendant une pièce d'électrum, quatre d'argent et six de cuivre.
- Eh, vous pourriez me donner un morceau de fromage pour la route ?", demanda le roublard, laissant deux cuivres sur le comptoir en paiement.
Tandis que le tavernier sortait le fromage de dessous le comptoir, le roublard ouvrit sa bourse pour y mettre les autres pièces de cuivre. "Ah ben tien ! En fait, j'avais une pièce d'argent !" déclara-t-il. Il tendit la main vers les autres pièces, cachant la nouvelle pièce d'argent au creux de sa main et dissimulant la pièce d'électrum sous les autres pièces, en faisant semblant de déposer seulement la nouvelle pièce d'argent avec les autres. "Dites, dit-il au tenancier, je ne voudrais pas vous prendre toute votre monnaie comme ça. Pourquoi ne me rendriez-vous pas une pièce d'électrum contre ces cinq d'argent ?
- Bien sûr, répondit le tavernier, en lui tendant une pièce d'électrum. Le vieux roublard se dirigea lentement vers la porte. "Attendez ! s'écria le tavernier, vous avez oublié une pièce d'électrum avec celles d'argent !
- C'est vrai ! Merci beaucoup. L'honnêteté est une qualité qui se fait rare de nos jours. Du coup, je peux vous laisser votre monnaie : si je vous donne cette pièce d'argent." II sortit alors la pièce du creux de sa main : "Vous n'avez qu'à me rendre ma pièce d'or.
- D'accord, dit le tenancier. je vous souhaite une bonne journée !"
En descendant la rue de la taverne, plus riche de cinq pièces d'argent, le vieux roublard se permit un sourire et un petit bond d'allégresse. Après toutes ces années, le vieux Willie Tête Froide n'avait pas perdu la main.

Les voleurs de voleurs

Les voleurs, globalement, sont des gens qui ont tendance au chacun pour soi dès qu il s'agit de prendre des risques. Certains voleurs renégats vont un cran plus loin, souvent un cran trop loin, et osent s'attaquer à d'autres voleurs, voire à la guilde des voleurs. C'est une activité dangereuse, mais qui présente certains avantages. Le plus évident est que ni la guilde, ni les voleurs ne peuvent aller porter plainte pour vol auprès des autorités (sauf s'ils contrôlent ces autorités via la corruption ou le chantage). Et bien entendu, les autorités permettent le vol d'objets volés, lorsque le but est de les récupérer pour les rendre à leur propriétaire initial, comme le font les chasseurs de primes. Il est aussi possible d'obtenir l'approbation et une certaine protection de la part d'une guilde rivale. Les guerres de gangs fournissent de bonnes opportunités à un voleur audacieux, qui accepte de traverser les lignes afin de ramener du butin. L'astuce est de ne pas se faire repérer en train de voler aux mauvaises personnes (c'est-à-dire, à la guilde qui finit par gagner). Mais peut-être le plus grand avantage, qui pousse les voleurs à braver tous les dangers, est l'énormité de la fortune qui peut être concentrée entre les mains d'un seul criminel, en particulier d'un officier important de la guilde. Mais les risques ne manquent pas. Tout d'abord, les voleurs

intelligents se comprennent entre eux, et, par extension, comprennent aussi les autres voleurs. Chaque voleur est son propre protecteur, en quelque sorte, et imagine une protection pour lui-même et pour ses possessions, en s'assurant qu'elle est efficace au moins contre n'importe quel autre voleur de son niveau ou moins. Ce qui signifie que si vous voulez dépouiller un autre voleur, vous devez vous attendre à un certain nombre de difficultés. Il arrive cependant qu un voleur néglige étonnamment la protection de ses richesses. Les gens qui peuvent s'offrir ce luxe sont des rois du crime incroyablement puissants, possédant une fortune colossale, et des myriades de réseaux d'information. Ils sont en mesure de retrouver quiconque ose les voler, et de lui administrer un châtiment exemplaire. Parmi ces châtiments, l'assassinat est un des plus doux et des plus humains. Comprenez bien que le monde interlope est souvent plus dur avec les voleurs que ne le sont les autorités officielles. La pègre ne présume jamais l'innocence ; et il est plus important pour un roi du crime lésé (ainsi que pour son ego et pour sa redoutable réputation) de se venger cruellement que de récupérer son bien, à moins qu il ne s'agisse d'un objet exceptionnellement précieux.

Chapitre 7 : De nouvelles règles pour les voleurs

Ce chapitre introduit des règles plus développées, que les joueurs et le MD peuvent décider d'utiliser dans leur campagne. Même si elles sont particulièrement recommandées dans un environnement de jeu où les voleurs sont nombreux, leur emploi ne se limite pas strictement aux personnages de voleurs.

Exception à cette règle générale : les règles optionnelles qui modifient certaines activités propres aux voleurs sont, bien entendu, réservées à la classe de voleur.

Vous trouverez de nouvelles règles concernant la construction de serrures et de pièges, leur désamorçage, et leur modification ; l'entraînement d'animaux particuliers ; les trucs les plus usuels et utiles aux voleurs ; un approfondissement des règles concernant le poison présentées dans le Guide du Maître 2ème Édition de AD&D® ; la possibilité pour un voleur d'assommer une victime d'un coup surprise par derrière ; et le détail des effets de l'encombrement lorsqu'un personnage en armure essaie de faire des acrobaties.

Règles avancées pour les serrures et les pièges

Le jeu peut très bien fonctionner en disant qu une serrure est une serrure, indépendamment de sa fabrication ou de son mécanisme. On décrit d'habitude les pièges un peu plus en détail (p. ex., "une aiguille empoisonnée jaillit du panneau sous la serrure"), mais même ainsi, on décrit rarement leur mécanisme de fonctionnement. Et pourtant, il existe en réalité de nombreuses sortes de serrures et de pièges, et même si la plupart sont faciles à déjouer pour un voleur talentueux, certaines laissent pantois même le vétéran le plus expérimenté. Un mécanisme peut avoir un ajustement allant de + à -30%o, en fonction de la facilité ou de la difficulté avec laquelle un voleur pourra crocheter la serrure, ou trouver et désamorcer le piège. L'ajustement s'applique aux chances du voleur de venir à bout de l'obstacle, une serrure à -30, par exemple, diminue les chances qu'a le voleur de la crocheter de 30%. Si son pourcentage normal est 65%, alors sa chance face à cette serrure sera de 35% seulement.

Les différents modèles

Plus le MD peut donner de détails sur l'obstacle qui barre la route au voleur, plus le joueur a de possibilités d'en venir à bout. Les serrures peuvent être de simples loquets, des serrures à trou avec une ou plusieurs gorges, des casse-têtes nécessitant plusieurs actions dans un ordre précis (appuyer sur une pierre, tourner une poignée, puis tirer vers l'extérieur, par exemple). Les pièges peuvent être encore plus variés. Le plus souvent, une partie mobile, comme une cage, un bloc de pierre, une lame, une aiguille, la porte d'une écluse ou une porte coulissante, est actionnée par une action d'un personnage - qui marche sur un endroit particulier, ou qui abaisse un levier, par exemple. Pour faire un bon piège, il faut au moins décrire vaguement la façon dont ces deux éléments sont reliés l'un à l'autre. Les leviers, les ressorts (à lame ou à boudin), les pivots, les soufflets, les contrepoids, les blocs, les engrenages et les charnières, sont tous des éléments qui peuvent entrer dans la composition d'un piège.

Ajustements aux tests

Les principaux points dont il faut tenir compte pour déterminer la complexité d'un piège ou d'une serrure, sont le talent du serrurier ou du fabricant du piège, les matériaux utilisés pour sa fabrication, et la fonction de la serrure ou du piège. Voici quelques exemples pour les serrures :

+15%	Loquet ordinaire d'une petite maison, d'une chambre d'hôte dans une auberge, d'une armoire à provisions, etc.
0	Serrure sur la demeure d'un marchand, d'un râtelier d'armes, de la cave à vins d'une grande auberge, etc
-15 %	Porte d'une cellule ou d'un donjon, du poste de contrôle d'une prison, serrure du magasin d'un tailleur de gemmes ou d'un usurier.
-30%	Serrure d'une salle des coffres , ou d'une cellule plus complexe.

Le MD peut se servir de ces suggestions pour introduire divers obstacles dans le monde de sa campagne. Il existe trop de sortes de pièges pour qu'on puisse en donner ici une liste, mais les mêmes principes d'ajustements s'appliquent. Parmi les nouveaux objets d'équipement décrits au Chapitre 5, certains facilitent ce genre de travaux délicats. Plus la description d'une serrure ou d'un piège est détaillée, plus des possibilités diverses d'employer ce matériel apparaîtront.

Pour fabriquer de meilleures serrures

Un personnage compétent en Serrurerie peut essayer de fabriquer une serrure de qualité supérieure, à condition de posséder les matériaux adéquats. Dans la plupart des cas, cela signifie une serrure en fer ou en acier, mais le MD peut aussi prendre en compte certaines considérations spéciales. Le serrurier doit faire un test de compétence pour sa serrure. Un résultat de 1 ou moins indique que la serrure est d'une facture supérieure. Otez 1 au résultat du dé pour chaque unité de compétence dépensée en Serrurerie en plus de la première. Par exemple, un artisan avec trois unités de compétence de Serrurerie créera une serrure supérieure sur un résultat de 1, 2 ou 3. On détermine l'ajustement concernant ces serrures particulières en tirant 1d10, qui donne un ajustement de 1 à 10%o. Mais chaque serrure de qualité supérieure est au moins aussi bonne que la précédente ; on retire donc les résultats qui donneraient un ajustement inférieur à celui de la précédente serrure supérieure faite par le même artisan. Lorsque le serrurier fabrique une serrure avec un ajustement de 10%, il tire ses ajustement suivants sur 2d10. Quand il atteint 20%, il reçoit 3d10, mais il ne relance plus les ajustements inférieurs à ce score. Il détermine néanmoins toujours les ajustements sur 3d10 jusqu à ce qu'il obtienne un 20 ou plus. Par exemple, un serrurier fabrique une serrure de qualité supérieure, et tire un ajustement de 7%. Pour sa serrure supérieure suivante, il tire et écarte un 6, un 3, puis un 5, avant d'obtenir un 10. Il garde ce 10, car c'est le premier résultat de dé supérieur à son score précédent de 7. Pour sa serrure supérieure suivante, il lance 2d10, en gardant le précédent ajustement de 10% ou plus comme minimum. Lorsqu'il finit par atteindre 20, il lance 3d10 jusqu'à ce qu'il obtienne une fois de plus 20 ou davantage. Toutes ses serrures suivantes de qualité supérieure, à partir de ce moment-là, auront au minimum un ajustement de 20%o, avec quelques-unes qui pourront éventuellement atteindre 30%.

Les serrures multiples

Pour mieux sauvegarder une salle ou un coffre contre les voleurs, il suffit de la protéger par plus d'une serrure. Il n'est pas rare de voir des coffres avec des renforts en fer et deux ou trois serrures intégrées dans les riches salles de trésor. Il est certain qu un mage puissant et méfiant ne protégera pas ses livres de sorts dans un placard muni d'une seule serrure.

Crochetage d'une serrure ou désamorçage d'un piège, en silence

Un voleur peut essayer d'ouvrir une serrure ou de désamorcer un piège dans la plus grande discrétion. Il a alors une pénalité de -10% à son score de talent normal, mais il réussira son travail en silence, sauf sur un résultat de 01-10%. Dans ce cas, la serrure ou le piège émet un fort déclic, un claquement ou un autre bruit du même genre, que toute personne située à portée d'ouïe pourra parfaitement entendre. Si un voleur rate sa tentative silencieuse, il ne peut pas réessayer d'ouvrir la même serrure (ou de désamorcer le même piège) normalement.

Les assistants animaux

Si un voleur est particulièrement doué pour la Maîtrise et le Dressage d'Animaux, il peut éventuellement entraîner des créatures à l'assister dans son métier. Cette partie décrit trois assistants animaux possibles : les chiens, les furets et les singes. D'autres espèces peuvent être utilisées si le MD le permet ; on peut alors développer et définir les talents de ces autres animaux en s'inspirant des trois exemples qui suivent. Toutes les

actions de dressage d'un animal décrites ci-dessous peuvent être menées en suivant les règles habituelles sur les compétences. Les règles supplémentaires concernent essentiellement les tâches spécifiques que ces créatures peuvent apprendre. Lorsqu un animal apprend l'une des tâches décrites plus bas, ses chances de la réussir dépendent de la compétence de celui qui le dresse. Le test de compétence de l'animal est le même que celui de son dresseur. Par exemple, un personnage ayant trois unités de compétence en Maîtrise des Animaux et 15 en Sagesse, dresse un furet à rapporter des gemmes. Il doit faire 17 ou moins à son test de compétence pour entraîner son furet à cette tâche. Par conséquent, le furet devra faire 17 ou moins pour réussir à rapporter des gemmes. Les joueurs doivent noter sur leur feuille de personnage les score5 concernant leurs animaux, en faisant la liste de chacune des tâches auxquelles ils ont été entraînés, et en inscrivant à côté le score de la compétence. Si le MD le décide, certains animaux peuvent avoir une Intelligence, une Force ou une vitesse si exceptionnelles que leurs scores bénéficient d'un bonus de +1, ou plus rarement encore, de +2, pour certaines tâches. Les chiens servent essentiellement de protecteurs, et nécessitent peu d'en traînement pour devenir des chiens de garde alertes et agressifs. On peut aussi dresser un chien a suivre la piste d'un personnage ou d'un autre animal. Le chien a besoin d'identifier l'odeur de l'objet de sa traque ainsi de se trouver suffisamment près de la trace. On tire un test de compétence pour savoir s'il retrouve la trace. Il faut ensuite faire un second test de compétence tous les 1 à 4 tours, et a chaque fois que la piste présente une irrégularité (en traversant de l'eau, le long de branches d'arbre, etc.). Les chiens qui ont été spécialement entraînés à cela (en particulier, la plupart des chiens de meute) ont un bonus de +1 ou de +2 à cette compétence. On peut parfois entraîner un chien à réussir le tour de "l'animal voleur" décrit ci-dessous. On emploie généralement de petits chiens habiles pou remplir cette tâche. Un furet peut se glisser dans de toutes petites ouvertures, jusqu'à 6 cm de largeur seulement, et peut donc pénétrer dans des endroits inaccessibles a d'autres animaux. On peut apprendre à un furet le tour de "l'animal voleur" avec des gemmes, des pièces ou d'autre petits objets. Les singes sont les plus adaptable de tous ces animaux. On peut dresse un singe à sélectionner les objets qu il dérobe. De plus, il passe sans problème par une porte, une fenêtre élevée ou un autre obstacle. Un singe se battra pou se défendre, si on essaie de l'acculer ou de l'attraper.

Singe : CA 7 ; VD 12 (9 pour grimper) ; DV 1 /2 ; TACO 20 ; dégâts 1-4.

L'animal voleur

On peut dresser un animal à s'emparer de certaines sortes d'objet dans un lieu comme une pièce ou une cour. Ces objets peuvent être en particulier des pièces, des gemmes, des bijoux comme des chaînes ou des bracelets, et même des aliments ou des boissons. Des séances de dressage supplémentaires peuvent apprendre à l'animal à accomplir sa tâche discrètement. On peut envoyer l'animal dans une direction en la lui indiquant d'un geste. Il cherche alors pendant un certain temps dans l'endroit indiqué, puis retourne à son maître. L'animal fait ses recherches pendant 1d8 tours en moyenne. Mais si on lui donne un entraînement supplémentaire, il peut y passer 1d8 tours de plus. Si l'animal est découvert ou effrayé pendant qu'il accomplit sa tâche, il essaiera de s'enfuir vers son maître. On peut l'entraîner à fuir dans une autre direction, ou même à attaquer, si un bon dresseur y consacre le temps nécessaire.

Poisons et sédatifs

Le GdM contient des règles détaillées sur les différentes sortes de poison et leurs effets (p. 85). Les règles suivantes proposent quelques nouveaux types de poisons non mortels, introduisent les gaz empoisonnés, et décrivent quelques antidotes contre le poison. Les sédatifs sont des poisons que l'on ingère, et qui incapacitent un personnage, au lieu de le blesser. On peut administrer un sédatif dans de la nourriture ou dans une boisson, ce qui donne des effets et des durées différents :

Méthode	Délai	Affaiblissement	Durée
Nourriture	4-40 min.	1-6 min.	2-12 heures
Boisson	2-12 min.	1-6 min.	1-4 heures

On traite les sédatifs comme des poisons normaux, sauf que leur premier effet est une période de faiblesse, qui diminue de moitié tous les scores de caractéristiques du personnage, ainsi que sa vitesse de déplacement. Cet effet dure ld6 rounds, après quoi le personnage doit se sauvegarder contre le poison. Un échec le fait sombrer dans l'inconscience. Un succès signifie que la faiblesse dure une heure de plus. Puis, toutes les heures, le personnage doit à nouveau faire un jet de sauvegarde, sa faiblesse perdurant jusqu'à ce qu'il en réussisse un. Les gaz empoisonnés sont rares, chers et très dangereux. La dose habituelle tient dans une jarre en terre cuite ou en verre, qui pèse 2,5 kg. Si la jarre est brisée ou ouverte, le gaz remplit un espace de 3 x 3 x 3 m. Il se disperse ensuite, à moins que l'espace ne soit clos de toutes parts. Le gaz reste 2d6 tours dans une salle fermée ; 2d6 rounds dans une pièce où au moins une porte, une fenêtre, une meurtrière, etc. est ouverte. Des joueurs imaginatifs peuvent

éventuellement créer de plus grandes doses de gaz empoisonné, mais une arme aussi redoutable est laissée à la discrétion du MD. Les gaz empoisonnés ont normalement les effets d'un poison de type D , faisant effet après une ou deux minutes, et infligeant 30 points de dégâts (ou 2d6 si la sauvegarde est réussie). Les dégâts sont infligés à chaque tour où le personnage respire le gaz. Une rumeur évoque l'existence d'un gaz particulièrement mortel, qui serait semblable à un poison de type J (effets en 1d4 minutes, provoque la mort, ou 20 points de dégâts en cas de sauvegarde réussie). Cependant, contrairement aux poisons injectés ou ingérés, le gaz empoisonné ne reste pas dans l'organisme d'un personnage après sa mort. De sorte que si l'on tente de rappeler à la vie des personnages qui sont morts de cette façon, on n'a pas besoin de se soucier du venin qui pourrait encore se trouver dans leur organisme.

Les antidotes contre le poison (règle optionnelle)

Dans les règles d'AD&D® 2ème Édition, un personnage possédant une compétence de Premiers Secours peut aider les individus qui ont été empoisonnés. Tout ceci est décrit à la page 69 du Manuel des Joueurs. Nous avons reproduit ici ces règles en y ajoutant certaines options, y compris pour les campagnes qui n'utilisent pas les règles de compétences non martiales.

Les campagnes sans compétences non martiales

Considérez que les rôdeurs, les personnages ayant des talents secondaires de Forestier, et les voleurs ayant le profil d'assassin, de chasseur de primes ou d'éclaireur, ont tous la compétence d'Herboristerie ; que les clercs et les paladins ont la compétence de Premiers Secours ; et que les druides possèdent les deux.

Poison et compétence de Premiers Secours

Voici les règles de base concernant la compétence de Premiers Secours appliquée au poison, extraites du Manuel des joueurs. Si un personnage a la compétence de Premiers Secours, il peut essayer de venir en aide à un individu qui a été empoisonné, à condition que le poison ait été inoculé par une blessure. Si on peut s'occuper immédiatement du personnage empoisonné (dans le round qui suit l'empoisonnement), et que les soins continuent pendant les cinq rounds suivants, la victime bénéficie d'un bonus de +2 à son jet de sauvegarde (attendre la fin des soins pour tirer la sauvegarde). Aucun test de compétence n'est nécessaire, mais il faut s'occuper immédiatement de la personne empoisonnée (ce qui signifie en principe l'abandon de toute autre activité par le personnage compétent), qui elle doit rester complètement au repos. Si les soins ou le repos sont interrompus, l'individu empoisonné doit tirer immédiatement une sauvegarde normale contre le poison, sans bonus. Ce résultat ne peut alors pas être modifié par des moyens normaux (c.-à-d. que la reprise des soins ne sert plus à rien). Seuls les personnages possédant les deux compétences de Premiers Secours et d'Herboristerie peuvent tenter le même traitement pour un poison que la victime a absorbé par ingestion ou par contact (le personnage utilise les Premiers Secours pour identifier le poison, puis sa connaissance des herbes pour préparer un purgatif). Notez bien que ces règles ne concernent qu'indirectement les antidotes . uniquement à travers la compétence d'Herboristerie dans les cas d'empoisonnements par ingestion ou par contact.

Les effets des antidotes

On peut fabriquer un antidote à la plupart des poisons. Pour se servir d'un antidote, il faut identifier celui qui correspond au poison à combattre (reportez-vous au profil d'assassin), ou juste en administrer un au hasard en espérant que ce soit le bon (le MD peut autoriser l'existence d'antidotes qui guérissent plusieurs poisons, p. ex., à la fois les types A et B injectés). Un antidote ne produira son effet que s'il est administré sur-le-champ, ou du moins avant que le poison ne commence à agir. Il peut alors soit annuler entièrement le poison (si le personnage empoisonné a réussi son jet de sauvegarde auparavant), soit en réduire les effets à ceux qui se produisent si la sauvegarde réussit.

La fabrication d'antidotes

La plupart du temps, l'antidote n'est pas préparé à l'avance, et le personnage compétent en Herboristerie essaie de le fabriquer à partir de ce qu il a sous la main. Pour cela, il faut qu il possède un assortiment d'herbes, de mousses, et d'autres ingrédients de ce genre, déjà sélectionnés et à portée de main (p. ex, regroupés, séchés, et conservés dans un petit sac). Si l'herboriste a aussi besoin d'aller cueillir certains ingrédients (encore faut-il pouvoir en trouver, ce qui n'est pas le cas dans la plupart des donjons), il lui faut au minimum une demi-heure. Lorsqu'il possède déjà tous les ingrédients, il faut 1 d6+4 (5 à 10) minutes pour préparer et administrer l'antidote.

Si le temps passé à chercher des ingrédients et à préparer l'antidote s'avère plus long que le temps pris par le poison pour commencer à agir, alors tous ces efforts auront été vains. Dans le cas contraire, il faut faire un test de compétence pour savoir si l'antidote est un succès ou un échec. Le test est tiré à -10 si jamais le poison n'a pas été identifié. Si le test réussit, l'antidote produit son effet. Par exemple, au cours d'une aventure, Orlène, la compagne de Thérius l'asssassin, est atteinte par une lame empoisonnée. Leur adversaire est rapidement éliminé, et Thérius examine alors la blessure. Pendant ce temps, Orlène a raté son jet de sauvegarde. Le MD a décidé que le poison était de type O, injecté, avec un délai de 20 minutes avant qu'il ne commence à agir ; il note ces informations en secret. Une minute s'est déjà écoulée depuis la fin du combat. Si le poison n'est pas traité convenablement avec succès, Orlène sera paralysée pendant 9 heures. Thérius est un voleur de niveau 7 (profil d'assassin), avec la compétence d'Herboristerie, et une Intelligence de 14 ; il a sur lui une boîte remplie d'herbes médicinales précisément pour parer à ce genre d'urgences. Il essaie tout d'abord d'identifier le poison. Sa chance de base est de 35% (7ème niveau) + 5% (Int 14) = 40%. Il s'agit de ses chances de tirer de bonnes conclusions à partir des symptômes que présente Orlène. Il tire un 48 sur un dé de pourcentage, et échoue. Il fait une seconde tentative, visuelle, à partir de l'examen de la lame de son adversaire décédé, avec cette fois 20% de chance de réussir. Là encore, il échoue. Pressé par le temps (trois minutes se sont déjà écoulées), Thérius dépose une goutte de poison sur le bout de sa langue. Il doit faire 35 ou moins... et tire un 26 ! Il recrache le poison, en sachant maintenant qu il s'agit d'un type O. Le MD n'essaie pas de voir si le poison a pu affecter Thérius, vu qu un poison paralysant dont la force est réduite de moitié n'a aucun effet. Thérius s'active à préparer un antidote à partir du matériel de sa boîte. Cela lui prend six minutes. Il fait ensuite un test de compétence, et doit tirer un 12 ou moins (l'Herboristerie a un ajustement de -2 - voir le Manuel des Joueurs, p. 60) pour réussir. Il obtient un 13 - c'est raté ! Neuf minutes se sont enfuies. Il essaie en toute hâte de reconcocter l'antidote. Cette fois, cela lui prend dix bonnes minutes... mais Thérius obtient un 9, il réussit donc à la dernière minute. L'antidote arrête complètement les effets paralysants du poison, vu que c'est l'effet qu'aurait eu un jet de sauvegarde réussi.

L'agression - le KO du voleur

Un voleur peut essayer d'assommer une victime dans certaines circonstances, en la frappant par derrière à l'aide d'un instrument contondant. Pour pouvoir être l'objet d'une agression, la victime doit pouvoir faire l'objet d'une attaque sournoise, dont les conditions sont données dans le Manuel des joueurs, p. 44. En plus de toutes les restrictions concernant l'attaque sournoise, un voleur ne pourra pas agresser une victime deux fois plus grande que lui. Le voleur, s'il le veut, peut simplement faire une attaque d'agression à la place d'une attaque sournoise normale. Il bénéficie alors de son bonus d'attaque sournoise de +4, tandis que ni le bouclier ni la Dextérité de sa victime ne la protègent. Si les casques sont utilisés dans la campagne, alors la victime a une CA de 10, à moins que sa tête ne soit protégée. Si le voleur réussit à toucher, la victime doit réussir un jet de sauvegarde contre la pétrification, faute de quoi elle est assommée pendant 2d8 rounds. Le jet de sauvegarde est ajusté par la différence de niveaux ou de dés de vie entre l'agresseur et sa victime. Par exemple, Pwill le voleur (V9) se faufile derrière la sentinelle ogre (4 DV). Le coup qu'il lui assène réussit, ce qui fait que l'ogre doit se sauvegarder comme un guerrier de niveau 4. Il devrait normalement faire 12 ou plus, mais la différence entre le niveau de Pwill (9) et le nombre de DV de l'ogre (4) fait passer cette sauvegarde à 17. Mais le MD tire un 19 pour l'ogre, de sorte que la tentative de Pwill n'a en fait servi qu'à mettre notre ogre en rage. Qui en profite aussi pour lancer l'alarme...

Armures et acrobaties

Ce système d'ajustements, qui concerne les armures autres que la traditionnelle armure de cuir, peut servir aussi bien à des personnages non-voleurs qu'aux voleurs qui utilisent des protections plus lourdes. La cotte de mailles elfique est légère, et peut être portée sous des vêtements ordinaires. Tous les autres types d'armure, sauf la simple armure de cuir, sont raides ou encombrants, et ne peuvent être recouverts que par une longue cape qui tombe jusqu'aux pieds.

Saut : Lorsqu un acrobate en armure tente une manoeuvre de saut autre que le saut à la perche, calculez la hauteur ou la longueur du saut, en suivant les indications du Manuel des Joueurs, p. 70. Puis, ajustez cette distance en fonction de l'armure du personnage, en consultant le tableau 37. Si le résultat final est inférieur à zéro, le personnage rate complètement son acrobatie (probablement en trébuchant et en s'étalant de tout son long).

Saut à la perche : C'est une autre affaire. Pour pouvoir décoller du sol avec une armure plus lourde que l'armure de cuir, il faut réussir un test de compétence, ajusté, selon les indications du tableau 37, en fonction de l'armure du sauteur. De plus, un sauteur à la perche qui a une armure plus lourde ou plus encombrante qu'une armure de cuir cloutée ou matelassé ne peut pas sauter plus haut que la longueur de sa perche.

Funambulisme : Les ajustements indiqués par le tableau 37 donnent les pénalités associées à chaque type d'armure lorsqu'on le porte en pratiquant le funambulisme. Le MD doit aussi prendre en compte le poids du personnage, celui de son armure, de ses armes et de son équipement, pour voir si la corde, la poutre, ou d'une manière générale la surface sur laquelle marche le personnage, est capable de supporter un tel poids.

Acrobatie : Les manoeuvres défensives et offensives d'acrobatie sont limitées par le port d'une armure. Comme l'indique le Manuel des Joueurs (p. 61), lorsqu'un personnage possède la compétence d'Acrobatie, il peut améliorer sa classe d'armure de 4 contre les attaques spécifiquement dirigées contre lui, à n'importe quel moment du combat, à condition qu il ait l'initiative et qu il ne lance aucune attaque ce round-là. La ligne "Acrobatie défensive' sur le tableau 37 indique le bonus éventuel de CA que le personnage peut obtenir en fonction de l'armure qu'il porte. Dans un combat à mains nues, un personnage ayant la compétence d'Acrobatie peut normalement améliorer son score d'attaque de 2 points. Le bonus éventuel qu'il reçoit lorsqu il porte une armure est indiqué par la ligne "Acrobatie, attaque". La troisième fonction de la compétence d'Acrobatie est de permettre d'éviter des dégâts dus à une chute. Si le personnage réussit un test de compétence, il n'encaisse que la moitié des dégâts causés par une chute de moins de 20 mètres, et aucun pour les chutes de moins de trois mètres. Les ajustements qui s'appliquent à . ce test de compétence sont indiqués à la ligne "Acrobatie, chute".

Tableau 37 : EFFETS DE L'ARMURE SUR LES COMPÉTENCES ACROBATIQUES

Compétence	sans armure 1	cotte elfique	cloutée/ matelassée	cuirasse	annelée/ mailles	brigand./ feuilletée	écailles/ à bandes	armure de plates 2	plates intégrale3
Saut longueur avec élan	+30cm	-	-l5cm	-90cm	-1m50	-2m10	-3m	-4m50	-6m
Saut hauteur avec élan	+30cm	-l5cm	-30cm	-60cm	-1m20	-2m40	-3m	-6m	-5m40
Saut longueur sans élan	+l5cm	-	-l5cm	-60cm	-90cm	-1m20	-1m50	-2m10	-3m
Saut hauteur sans élan	+8cm	-	-l5cm	-30cm	-60cm	-75cm	-75cm	-90cm	-90cm
Saut à la perche	-	-30cm	-30cm	-90cm	-1m50	-2m40	-3m	-3m60	-4m50
Funambulisme	-	-1	-1	-3	-5	-6	-8	-10	-12
Acrobatie, défensive	+4	+4	+3	+1	+2	+1	0	0	0
Acrobatie, attaque	+2	+2	+2	0	+1	+1	0	0	0
Acrobatie, chute	-	-1	-1	-3	-5	-6	-8	-10	-12

Remarques générales : on considère que la référence est l'armure de cuir, sans ajustement négatif ou positif aux talents de voleur. Aucun bonus de Dextérité ne s'applique aux fonctions d'un voleur lorsqu il porte autre chose qu'une armure de cuir (en revanche, les pénalités éventuelles s'appliquent, elles).

1. On utilise cette colonne lorsqu'on porte un bracelet de défense ou une cape, mais pas pour des objets de protection plus gros,
2. Y compris l'armure de plates en bronze.
3. Comprend à la fois l'armure de plates de bataille, et l'armure de plates complète.

Les armures et les talents de voleur

Traditionnellement, les roublards ne portent jamais une armure plus lourde que l'armure de cuir, vu qu un costume plus encombrant les gênerait fortement dans la pratique de leurs talents de voleur. Le Manuel des Joueurs indique cependant les bonus ou les malus qui s'appliquent au port d'aucune armure, d'une cotte de mailles elfique et d'une armure de cuir cloutée ou matelassée, vu que les voleurs ont aussi ces possibilités. Mais dans certaines conditions, un voleur peut être amené à porter un autre type d'armure encore. L'une des classes d'un demi-humain multi-classé ou d'un humain à classes jumelées, par exemple, peut être celle de guerrier ou de clerc, ce qui peut ainsi lui donner le droit de porter n'importe quel type d'armure. Les voleurs qui se servent de la compétence de Déguisement peuvent également être autorisés à porter une armure qui est normalement interdite à leur classe, pour mieux compléter leur travestissement (faute de quoi, il apparaît clairement qu un personnage en armure de cuir qui refuse d'enfiler une cotte de mailles est forcément un assassin ou un espion). C'est la raison

pour laquelle nous proposons une extension des règles, afin de décrire les effets des armures plus lourdes et plus encombrantes sur les talents de voleur. Le tableau 38 détaille les ajustements à appliquer pour chaque type d'armure.

Tableau 38 : LES EFFETS DE L'ARMURE SUR LES TALENTS DE VOLEUR

Compétence	sans armure 1	cotte elfique	cloutée/ matelassée	cuirasse	annelée/ mailles	brigand./ feuilletée	écailles/ à bandes	armure de plates 2	plates intégrale3
Vol a la tire	+5%	-20%	-30%	-60%	-40%	-40%	-50%	-75%	-95%
Crocheter des serrures	-	-5%	-10%	-50%	-15%	-15%	-20%	-40%	-80%
Trouver/Désamorcer Piège	-	-5%	-10%	-50%	-15%	-25%	-20%	-40%	-80%
Mouvements silencieux	+10%	-10%	-20%	-30%	-40%	-40%	-60%	-80%	-95%
Se cacher dans l'ombré 4	+5%	-10%	-20%	-20%	-30%	-30%	-50%	-75%	-95%
Détecter des bruits	-	-5%	-10%	-10%	-20%	-25%	-30%	-50%	-70%
Grimper	+10%	-20%	-30%	-60%	-40%	-50%	-90%	-95%	-95%
Lire les langues inconnues	-	-	-	-	-	-	-	-	-

l. On utilise cette colonne lorsqu'on porte un bracelet de défense ou une cape, mais pas pour des objets de protection plus gros.
2. Y compris l'armure de plates en bronze.
3. Comprend à la fois l'armure de plates de bataille, et l'armure de plates complète.
4. On suppose que l'armure est recouverte d'un autre vêtement. La cotte de mailles elfique est fine et légère, et peut être portée sous des habits normaux. Tous les autres types d'armure, à l'exception de la simple armure de cuir, sont trop raides ou encombrantes, et ne peuvent être recouverts que par une grande cape.

Chapitre 8 : La campagne de voleur s

Terrak, le Maître, regarda à travers l'air enfumé de sa cachette. L'odeur âcre de la fumée de charbon était mêlée à celle de la sueur qui s'échappait des voleurs assemblés devant lui. En vérité, l'air était constamment fétide dans ce grenier, car même au cours d'une nuit calme comme celle-ci, ils n'osaient ouvrir aucun passage vers l'extérieur. Leur situation dans la ville était si précaire, l'emprise du Duc Noir sur la population était si forte, que tout indice de leur présence ici aurait immédiatement amené une répression aussi rapide que brutale.

Pour la centième fois, Terrak examina les membres de sa petite bande. C'étaient des hommes et des femmes courageux, et il avait con fiance en chacun d'eux. Ils étaient liés à lui non pas par des liens d'amitié - même s'il savait que tous le respectaient - mais par une haine commune et violente. Une fois de plus, il se demanda si une assemblée aussi hétéroclite pouvait réellement représenter une menace pour un être aussi puissant que le Duc Noir. Puis il soupira, car de toute façon, ils n'avaient pas le choix. Juste en face de lui, Terrak remarqua Ardina, la tisserande. La vieille femme pratiquait son métier avec talent pendant la journée, et nul ne suspectait que ses flacons de teinture, ou ses paquets d'étoffe soigneusement pliés, étaient utilisés à distribuer les gains du groupe dans toute la ville, et même dans des lieux situés hors des puissantes enceintes. Aujourd'hui même, la bande s'était réunie dans le grenier de son magasin, et elle risquait sa couverture et sa vie pour leur fournir cette cachette temporaire. Avec mélancolie, Terrak se remémora la demeure de la guilde, qui avait été bâtie grâce aux profits tirés de son long labeur, et aussi à la sueur de son front. La bâtisse comprenait plusieurs passages secrets, des caches secrètes, des pièges mortels et des postes de combat faciles à défendre. Mais tout était parti en fumée lorsque les troupes du Duc Noir avaient donné l'assaut. Les yeux de Terrak s'embuèrent à la pensée de Serana, sa belle et jeune Serana, l'appelant une dernière fois avant que les flammes ne l'engloutisse, comme elles en avaient englouti tant d'autres. Mais le maître voleur endurcit son coeur, et se concentra sur ses plans. En effet, c'étaient ces mêmes précautions-les portes et les caches secrètes - qui avaient permis à cette poignée de survivants de sa bande de s'échapper. Et à présent, ils se réunissaient ici, et se sentaient comme le bois sec qui attend une étincelle pour allumer la flamme de leur vengeance.

Terrak se tourna vers un vieil homme assis à côté de lui : "Et ainsi, Rorden, le trésor du Duc nous attend, maintenant ?"
L'homme acquiesça de sa tête dégarnie. Terrak se rappela que l'homme n'était pas aussi vieux qu'il n'y paraissait. Toutefois, le Duc avait capturé la femme de Rorden pour en faire une de ses concubines de nombreuses années auparavant. En menaçant de la tuer, le tyran avait forcé le talentueux Rorden à tenir ses livres et à lui fournir des renseignements. Et maintenant, le Duc menaçait de lui ravir sa fille pour lui faire subir le même sort, ce qui avait poussé Rorden à se révolter contre son brutal seigneur.
"En effet, Maître." Rorden étala un morceau de parchemin sur le sol.
"Vous avez ici les plans de la demeure du Duc. j'ai indiqué le passage secret qui mène à la salle des coffres, mais je n'ai pas pu me procurer la clé de la serrure. Je suis désolé ; mais le Duc garde cette clé sur une chaîne autour de son cou".
Terrak dissipa d'un geste les excuses de l'homme. Une fois qu'ils auraient trouvé la serrure, il savait que Xeno parviendrait à l'ouvrir. Justement, le crocheteur était déjà en train de remuer instinctivement ses doigts et de se passer la langue sur les lèvres. Xeno, lui aussi, avait perdu son épouse au cours de l'attaque du Duc. Terrak savait qu'il se donnerait à fond cette nuit-là.
"Et le tableau ?" demanda Terrak, en observant minutieusement les autres membres de sa troupe. Il vit Rocko faire un geste inconsciemment, en touchant de sa main gauche le moignon de son bras droit. Rocko avait perdu son bras alors qu'il n'était qu'un gamin, quand les gardes du Duc l'avaient surpris en train de voler du jambon au marché. Rocko était courageux, mais pas très brillant. C'était lui qui avait exprimé le plus de craintes à propos du plan de vol de l'ceuvre d'art et du trésor de pierres précieuses du Duc.
"Souvenez-vous, le Duc est gouverné par son orgueil avant tout," leur rappela Terrak, en braquant son regard mesuré sur le vaillant Rocko. "Cette peinture de lui, cette oeuvre qu'il a payée des milliers de pièces d'or pour pouvoir l'accrocher dans sa grande salle, est le symbole de son orgueil. Il a laissé un goût amer dans la bouche de tous les citoyens de cette ville. Son vol fera une large brèche dans l'armure de la tyrannie du Duc ! " (enfin, je l'espère!), conclut Terrak silencieusement.
"Passons aux opérations," continua le maître voleur. Il se tourna vers Kyrin, à sa gauche.
"Les chariots seront prêts," répondit solennellement la jeune femme. Elle était juste assez âgée pour ressentir un immense chagrin lorsque ses parents étaient morts dans le brasier du siège de la guilde. Terrak savait qu'elle disait vrai.
"Les bouches magiques sont placées ici," dit Terrak en montrant des points sur le parchemin, tandis que Rorden acquiesçait.
"Mon sort de silence sera prêt," affirma un autre voleur, un homme mince et nerveux d'un âge indéterminé. Seul l'éclat de ses cheveux trahissait sa véritable race. Le demi-elfe était un voleur habile, mais il arrivait que ses talents de magicien soient plus utiles encore à la bande.
"Ces murs sont enduits d'huile pour empêcher toute escalade," expliqua Rorden, en désignant les enceintes de la cour. Un ricanement s'échappa de la gorge d'une jeune femme assise de l'autre côté de la pièce, et Terrak se laissa aller à sourire légèrement lui aussi. Le Duc Noir aurait besoin de bien plus que de murs glissants pour arrêter Bria l'acrobate et son grappin. "N'oublie pas de lancer une corde au reste d'entre nous," lui rappela le Maître.
"Et enfin, les gardes," fit remarquer Rorden. "Ils sont sous les ordres de Puroch, dont le Duc s'assure la loyauté en menaçant de tuer toute sa famille."
"Sa famille est-elle maintenant cachée en sécurité ?" demanda Terrak en s'adressant à la vieille tisserande.
Elle acquiesça d'un large sourire où manquaient plusieurs dents. "Maintenant, Puroch est avec nous."
Terrak regarda à nouveau sa petite troupe compétente. II les connaissait tous, comprenait leurs forces et leurs faiblesses. II ne les trahirait jamais, et savait qu'eux ne le trahiraient pas non plus.
"Nous ne pouvons pas espérer que le vol d'un tableau et de quelques gemmes provoque le grondement du pouvoir de ce duc ", dit-il doucement.
"Mais si, grâce à ce vol, nous pouvons amener la ville entière à le voir sous son vrai jour de dément - et sa démence sera à son comble lorsqu'il découvrira son tableau défiguré suspendu au dessus de la grande porte de sa demeure !nous pouvons lui causer un grand tort.
"Et cela nous permettra aussi de préparer le chemin de notre retour. Bientôt, mes fidèles camarades, nous redeviendrons la puissante guilde que nous étions jadis !"

Quelques éléments pour une campagne de voleurs

Par bien des aspects, une campagne axée sur les voleurs ressemble à une campagne de jeu d'AD&D® normale : il doit y avoir un défi à relever par les PJ, ce défi doit être à la hauteur des forces des personnages, et les récompenses doivent être suffisamment intéressantes pour que tout le monde y prenne plaisir - mais pas trop abondantes, pour ne pas créer une trop forte inflation sur les finances de votre monde de campagne. Mais il est dans la nature du jeu que certaines de ces campagnes, lorsqu'elles impliquent un certain nombre de voleurs, aient des caractéristiques aussi particulières qu'amusantes. Cette partie détaille certaines de ces caractéristiques, afin d'aider le MD comme les joueurs.

Quelques considérations culturelles

Il est important d'avoir une vision culturelle globale de l'endroit où doit se dérouler la campagne, pour les carrières d'aventuriers de tous les PJ, et en particulier des voleurs. Certaines cultures sont empreintes d'une longue et profonde tradition de vol, tandis que d'autres restent relativement étrangères à ce concept. Généralement, plus une civilisation est primitive, moins elle a de chances d'avoir développé un fort élément de vol. Les tribus de sauvages ou les aborigènes possèdent bien sûr peu de biens qui pourraient intéresser un voleur. Si des personnages venant de tels milieux peuvent convoiter les possessions d'autres cultures, leurs méthodes pour s'en emparer resteront moins subtiles que celles d'un voleur "civilisé'. Bien entendu, rien n'empêche un personnage issu d'un milieu sauvage ou barbare de rejoindre la classe de voleur. Dans l'idéal, le personnage aura eu l'occasion d'apprendre un peu son métier avant de tomber sur une patrouille de police municipale expérimentée. Les cultures rurales ont également moins de chances que les milieux urbains, de fournir un cadre intéressant pour des aventures de voleurs. Les personnages de voleur peuvent certes apprendre leur métier dans une petite bourgade ou un village campagnard, mais à moins de bénéficier d'un flot continu de voyageurs de passage pour y choisir leurs victimes, ces voleurs auront du mal à faire carrière durablement. Mais une considération culturelle peut-être plus importante encore, concerne le point de vue de cette culture sur la propriété personnelle et le labeur honnête. C'est dans ce contexte qu'une grande ville, qui comporte une forte classe de marchands, un système économique développé et qui vit du commerce, présente les conditions idéales pour les activités d'un voleur. La culture d'une cité aussi active est obligée d'engendrer des lois et des gens pour la faire respecter, mais aussi des objets de valeur, et des habitants intéressants. Comme tous ces aspects ont un rapport avec les activités d'un voleur, ils sont examinés plus en détail ci-dessous.

L'environnement social de la campagne

Plus encore que les autres classes de personnages, les voleurs doivent être en relation avec des PNJ afin d'employer toutes les capacités de leur classe. Contrairement aux guerriers ou aux magiciens, qui peuvent affronter un ennemi grâce à leurs seuls sorts ou à leurs projectiles, ou encore dans un combat de mêlée, les voleurs doivent souvent communiquer avec leurs ennemis, et survivent autant grâce à leur astuce que grâce à leur force. Il incombe au MD, bien sûr, d'inventer l'environnement nécessaire pour que ses joueurs y prennent plaisir. Pour les personnages de voleurs, surtout dans une campagne où il y a de nombreuses espèces de voleurs, cela signifie qu'il faut inventer de nombreux PNJ, suffisamment détaillés pour pouvoir bien interagir avec les PJ ; et aussi une société ou une culture suffisamment riche pour fouetter la motivation et l'ambition des voleurs, et pour laisser le plus de possibilités à l'aventure.

La place des voleurs dans la société

Comment cette société voit-elle les voleurs ? Sont-ils poursuivis et exterminés avec acharnement? Sont-ils priés de quitter la ville par la première porte qui se présente à eux ? Ou sont-ils une partie intégrante de l'infrastructure de la ville, en contribuant à son activité économique tout aussi directement (sinon constructivement) que les ligues de marchands ? Les réponses à ces questions déterminent dans une large mesure les statuts qu'un voleur peut avoir dans la société. Bien sûr, le statut est presque toujours augmenté par la richesse, mais dans bien des sociétés, un voleur riche est toujours considéré comme une simple ordure, aussi propre et aseptisé soit-il en apparence. Dans les lieux où les voleurs sont vigoureusement persécutés, les personnages de voleurs devront agir presque tout le temps dans la clandestinité. Même l'emplacement d'un endroit aussi important que celui de la guilde est un secret jalousement gardé. Les quartiers généraux de la guilde peuvent être déménagés fréquemment, changeant d'endroit au moindre signe de détection. Dans ce type de société, les voleurs auront probablement besoin de prévoir plusieurs cachettes différentes, prêtes à être utilisées pour disparaître un moment. Le nombre de voleurs qui travaillent ensemble, que ce soit dans une guilde ou dans une bande moins structurée, est assez réduit. La paranoïa parmi les membres n'est pas rare , et le moindre soupçon de trahison ris-

que fort d'avoir des conséquences terribles. De fait, les voleurs qui opèrent dans une société qui cherche à les éliminer sont souvent contraints d'avoir recours à une profession ou une identité de couverture, simplement pour maintenir une apparence d'honnêteté vis-à vis de leurs voisins, de leurs connaissances occasionnelles, ou même des membres trop curieux de la garde municipale. Le joueur et le MD peuvent consacrer autant de temps et de précision qu'ils le désirent à la fabrication d'une couverture. Dans un environnement de cette sorte, le succès d'un voleur sous sa fausse identité peut améliorer sa fortune tout autant que ses activités professionnelles. Si une couverture donne à un personnage de voleur une certaine faiblesse quant à sa profession véritable, elle peut en revanche créer de splendides opportunités de jeu de rôle. De plus, un voleur qui travaille afin de parfaire sa couverture peut se retrouver dans des situations normalement inaccessibles à sa classe. Ce qui entraîne une augmentation en conséquence des opportunités de rencontrer de riches victimes à dépouiller. Enfin, dans un tel contexte, la concurrence des autres voleurs sera souvent bien moins poussée. A l'inverse, les sociétés dans lesquelles les voleurs sont au minimum tolérés, et celles ou certains statuts leur sont accordés, présentent d'autres sortes de difficultés pour les personnages-joueurs de voleurs. En raison de la nature chaotique bien connue de cette classe, les voleurs sont constamment en train de réajuster entre eux les statuts des membres. Les voleurs qui réussissent doivent constamment se battre pour sortir du rang. Là où chaque rue a son tirelaine et chaque quartier son petit chef, le PJ voleur va se retrouver face à une concurrence acharnée. Il sera pratiquement tout le temps obligé de choisir un camp. Même si ce choix laisse la possibilité de monter des opérations indépendantes, bien entendu, la plupart des voleurs considèrent tous ceux qui ne sont pas des amis déclarés comme leurs ennemis non déclarés. La concurrence des autres voleurs et des organisations de voleurs sera donc un problème majeur pour ces personnages.

Des personnages non- joueurs aussi détaillés que variés

Il est évident que les PNJ ont une grande importance dans l'environnement social d'une campagne. Dans le cadre d'une campagne où les voleurs jouent un rôle majeur, ces PNJ doivent être l'une des premières préoccupations du MD. Les détails sont importants, comme toujours. Vu le nombre de PNJ nécessaires, le MD souhaitera probablement concevoir une méthode abrégée lui permettant d'avoir des données suffisantes sur tous ces personnages. Il n'est pas indispensable, par exemple, de déterminer les scores, les compétences et l'équipement de chacun des boutiquiers et des taverniers qui gravitent autour des personnages-joueurs. Souvent, le nom du personnage et un ou deux traits de personnalité suffiront à fournir au MD tout ce dont il a besoin, pour jouer les PNJ de manière suffisamment intéressante et consistante (n'oubliez pas, si le tavernier est "cupide et sectaire" la première fois que les PJ le rencontrent, il risque d'être le même la fois suivante). Bien entendu, les PNJ susceptibles logiquement de combattre les PJ (gardes, voleurs concurrents, sicaires, fiers à bras, etc.) doivent être décrits avec toutes les informations utiles pour un combat. D'autres PNJ qui seront les victimes potentielles des vols des PJ (marchands, nobles, dandys, caravaniers, receleurs, criminels et voleurs influents, etc.) nécessiteront d'autres informations, concernant les objets de valeurs qu'ils possèdent, la manière dont ils sont protégés - y compris les serrures, les pièges, les caches secrètes et autres - ainsi que suffisamment de données utiles pour un combat, pour permettre au MD d'organiser rapidement une rencontre, si jamais les choses devaient en arriver aux mains. Le GdM de la 2ème Édition AD&D® contient de précieuses informations pour déterminer la personnalité des PNJ (p. 133) et pour créer rapidement des personnages réalistes au besoin (p.135-136). Après avoir élaboré sa méthode pour tirer rapidement ses PNJ, le MD doit ensuite garder tout ceci à portée de main, pour pouvoir s'en servir rapidement. Il est alors fin prêt pour toutes les rencontres que les PJ pourraient décider de faire. Il est aussi important d'avoir une vaste galerie de PNJ que de les définir convenablement. Dans toutes les campagnes, les personnages-joueurs sont amenés à rencontrer des gens de toutes les espèces-et dans une campagne de voleurs, ces rencontres sont courantes, et même attendues. Certains de ces PNJ seront les égaux des PJ - leurs collègues voleurs et roublards qui vivent au même endroit. Ces PNJ peuvent servir de rivaux, de sauveurs momentanés, de sources d'information, et même en quelque sorte de témoins qui permettent au PJ de mesurer son succès. Les voleurs développent souvent des contacts avec des PNJ même de rang encore inférieur au leur. Ces personnages peuvent être des mendiants, des voyous ou des orphelins, des courtisanes, ou d'autres gens de la rue. Si on a de bonnes relations avec ces PNJ, ils peuvent fournir une excellente source d'informations ("Tiens, gamin, voilà une pièce de cuivre - va compter les gardes qui surveillent l'extérieur du magasin pour moi !"), et donnent une touche de réalisme au milieu dans lequel se déroule la campagne. Ces PNJ des classes défavorisées auront bien entendu la même diversité de personnalités et de caractéristiques que les autres PNJ. Et parce que les PJ représentent des personnes importantes pour ces personnages, les actions des personnages-joueurs peuvent avoir une grande influence sur leurs relations. Par exemple, si un voleur a l'habitude de partager une portion (même infime) de ses gains avec le gang de voyous qui traîne constamment dans le voisinage, ces derniers en contrepartie lui seront bien utiles pour surveiller le quartier et pour lui donner de leur plein gré des renseignements. En revanche, le voleur qui injurie et chasse les jeunes des environs de sa demeure ne devrait pas s'étonner de les voir ramener une unité d'élite de la garde municipale directement chez lui. Les PNJ qui peuvent faire de bonnes victimes potentielles pour un cambriolage sont très nombreux : de riches marchands, de puissants

nobles, des étrangers influents, ou même d'autres voleurs ou des aventuriers qui ont connu un certain succès dans leurs entreprises. Il est indispensable d'avoir ici sous la main une grande variété de personnages, car cela donne aux PJ la possibilité de choisir quel sera le prochain théâtre de leurs opérations furtives. Ici, votre groupe peut essayer de programmer à l'avance les séances de jeu , de manière à laisser aux joueurs une complète liberté de choix, tout en épargnant au MD la tâche fastidieuse d'avoir à détailler tous les hôtels particuliers, toutes les demeures de nobles, et toutes les boutiques de marchands de la ville. Il suffit simplement que les joueurs terminent une séance de jeu par la programmation de leur prochaine opération. Puis, une fois que le lieu de leur prochain vol a été choisi, le MD dispose d'une semaine (ou de quelques heures, selon le rythme auquel vous jouez) pour préparer un plan précis du cadre. Aucune campagne ne serait complète sans au moins un, ou encore mieux plusieurs puissants scélérats qui rempliront le rôle d'ennemis pour les personnages-joueurs. Ces méchants, bien entendu, ne sont pas nécessairement des criminels ou des coquins. Il peut s'agir de nobles, de personnalités politiques, de magistrats ou d'officiers de la loi, d'ambassadeurs, de puissants mages ou de sinistres clercs - en bref, toutes les sortes de personnages peuvent faire de bons adversaires dans une campagne de voleurs. Et n'oubliez pas le grand-maître de la guilde des voleurs, ou un autre puissant criminel qui pourrait être un rival des PJ ; ce genre de vieille haine peut alimenter de nombreuses aventures d'une campagne. Quel que soit le méchant principal que le MD retient pour sa campagne, quelques principes généraux s'appliquent. L'ennemi doit être un personnage puissant - un être qui peut inspirer la peur, ou au moins un certain respect à contre-coeur, aux PJ. Cette puissance peut s'exprimer sous la forme de ressources financières (un domaine, une forteresse, une collection de trésors, etc.), d'autorité (comme une troupe de soldats, le commandement de la garde municipale), de facultés personnelles (des pouvoirs magiques, des artefacts magiques, des compétences martiales et des armes particulières, ou simplement une Intelligence et un Charisme exceptionnels), ou encore, ce qui est l'idéal, une combinaison de toutes ces caractéristiques. Il est certain que pour paraître redoutable, le pouvoir de l'ennemi doit dépasser les forces conjuguées des PJ. Il est préférable de prévoir et de planifier soigneusement les scènes où l'ennemi doit apparaître - les PJ ne sont pas censés le rencontrer complètement saoul au détour d'une ruelle sombre (mais si c'est le cas, cela leur fera une bonne leçon sur les méfaits de l'alcool !). Les méchants sont puissants et influents, ils ne sont donc en principe pas stupides. Quand on les rencontre, ils risquent fort d'être entourés de leurs larbins et de leurs hommes de main (qui, eux, peuvent en revanche être relativement stupides, si le MD le veut). En fait, ce sont les larbins du méchant qui risquent d'être les fréquents antagonistes des personnages-joueurs tout au long de la campagne. Il peut être utile que le MD consacre un peu de son temps à détailler certains de ces hommes de main PNJ - de petits méchants à part entière. Que serait le shérif de Nottingham sans ses fidèles hommes de garde, après tout ? Tout méchant qui se respecte un tantinet aura prévu à l'avance au moins une ou deux voies pour s'échapper des endroits où on risque de le rencontrer. Ces issues de secours ne serviront qu'en cas d'urgence, bien entendu, mais elles peuvent être importantes dans une campagne, car si le méchant réussit systématiquement à échapper de près à une mort quasi-certaine, les joueurs vont finir par être vraiment motivés pour en finir une bonne fois pour toutes avec lui. Cette résolution finale du problème, qui doit en principe arriver après de nombreuses séances de jeu, sera l'un des triomphes majeurs de la carrière des PJ. Bien entendu, si la situation tourne à leur désavantage, la bataille finale peut aussi devenir le glorieux mais ultime chapitre de la carrière d'un PJ... Enfin, il existe une dernière catégorie de PNJ, qu'on ne peut pas oublier dans une campagne de voleurs : il s'agit de tous les personnages chargés de veiller au respect des lois, de la justice, ou du pouvoir - selon ce qui est prééminent dans votre environnement de jeu. Même si vous avez créé une société anarchiste, les gens prendront des mesures pour protéger leurs possessions, et certaines de ces mesures prennent souvent la forme de grands et féroces guerriers. Il peut être intéressant et très amusant de bien développer un certain nombre de ces PNJ dans votre campagne. Le rude sergent-major de la garde municipale, par exemple, peut avoir quelques mots durs pour les PJ à chaque fois qu'ils sont appréhendés. Une perfide brute commandant une section de gardes mercenaires peut développer une rancune personnelle contre les PJ, qui donnera alors lieu à toute une intrigue dans la campagne. Même un magistrat sévère peut être un personnage récurrent, en particulier si les PJ, ayant enfreint la loi, se retrouvent contraints d'aider les forces de la justice en échange de leur liberté, de leur vie, ou de quoi que ce soit d'autre. Le MD n'a pas besoin d'en faire trop pour détailler ces PNJ. Après tout, à quoi bon avoir 100 PNJ dans sa campagne, si le MD doit farfouiller parmi 100 feuilles de notes chaque fois qu'un joueur pose une question ? Il est préférable de trouver, pour votre propre satisfaction, un niveau de précision suffisant pour que le jeu soit à la fois consistant et agréable, et de ne garder trace que de l'indispensable, afin que le MD ne soit pas débordé par ses feuilles de notes et par la création de PNJ.

Importance des bâtiments et des constructions

Qu il s'agisse de temples, de forteresses, de chambres fortes, de tavernes, de palais ou de manoirs, les bâtiments dans une campagne de voleurs doivent être détaillés avec précision. Essayez de déterminer, autant que possible, des détails comme la position des fenêtres, même aux étages les plus élevés. Certains éléments de construction peuvent aussi avoir leur importance : un mur de briques sera sans doute plus facile à escalader qu'une paroi de plâtre lisse. Y a-t-il des arbres ou du lierre suspendu près des murs ? Les parterres sont-ils bien entretenus ? (Combien de voleurs ont raté leur jet de "mouvements silencieux" parce que les feuilles crissaient sous leurs pas!) Ajoutez des éléments amusants à vos bâtiments, comme des balcons, un atrium, de grands escaliers avec des rampes, des chandeliers, une piscine, des passages secrets, et ainsi de suite. Des draps suspendus peuvent fournir un excellent moyen de transport improvisé en cas d'urgence, et une cave à vins, une chambre froide, ou d'autres salles spécialisées peuvent être des sites originaux. Essayez aussi des sites inhabituels ce n'est pas parce que vos voleurs s'aventurent dans un endroit bien défini, que vous ne pouvez pas mettre des cachots sous le manoir d'un noble, ou une grotte dérobée menant à l'antre secrète d'une bande rivale de voleurs. Lorsque vos PJ auront pillé plusieurs maisons, vous pouvez leur offrir une tour ou une pyramide en guise de changement. Vu qu'un voleur risque de consacrer une bonne partie de sa carrière à rôder autour des bâtiments du monde de campagne, autant que le MD sacrifie un peu de son temps à les préparer avec autant de soin que d'imagination.

Un système économique bien défini

Ce système peut être très simple, et se limiter à des observations pertinentes sur la valeur et les prix détaillés dans le Manuel des joueurs, ou aussi complexe et élaboré que le MD veut le rendre. Toutefois, vu que tant de voleurs mesurent leur progression en termes financiers, il est extrêmement important d'avoir une sorte de système permettant de mesurer les valeurs. Une autre considération qui rentre dans le cadre de ce système économique, concerne l'effet du vol sur la valeur des objets revendus ensuite. Il est certain qu une tiare parée de bijoux peut être estimée à 1.000 po. Mais si des rumeurs parlant de son vol se sont répandues un peu partout, les PJ voleurs risquent d'avoir quelques difficultés à trouver quelqu'un qui serait prêt à leur payer ne serait-ce que la moitié de cette somme. Il existe bien d'autres aspects de l'économie qu'on néglige souvent dans une campagne, mais qui peuvent être particulièrement intéressants pour des voleurs. Ainsi, il est souvent utile de corrompre des gens pour obtenir des renseignements ou pour persuader un garde de regarder de l'autre côté-gardez précieusement la trace de ce genre de coûts ! De même, de l'argent de protection peut être offert par certaines victimes ; inversement, si un marchand verse une somme d'argent à quelqu'un d'autre pour se protéger (à une guilde de voleurs, par exemple), ceux qui touchent cet argent remueront ciel et terre pour retrouver la personne qui s'est moqué de leurs avertissements. Tous ces coûts supplémentaires et ces conséquences indirectes doivent être déterminés par le MD, au moins en ce qui concerne leur impact sur le cadre de la campagne. On peut laisser les PJ découvrir tous seuls comment ces petits détails peuvent influencer (et peut être même raccourcir !) leur carrière frauduleuse.

Les objets d'art intéressants, et autres trésors

La création d'une galerie de précieux objets d'art peut toujours donner au voleur de bonnes idées, ainsi que d'excellents ressorts au jeu de rôles. ("Il faut absolument que je me procure ce dernier original de Van Hoot !"). Ces objets donnent plus de vie et de couleurs à une campagne, et encouragent les joueurs comme le MD à penser à un trésor en d'autres termes que sa simple valeur en po. En effet, un objet d'art précieux peut valoir bien plus que sa valeur de base auprès des collectionneurs. De même, ce genre d'objet peut être aussi reconnu même dans des lieux éloignés comme un objet volé - une complication qui peut donner lieu à toute une aventure pour vendre l'oeuvre. Parmi les éléments qui concernent cet aspect de la campagne, il y a l'élaboration d'un système économique cohérent pour le monde de jeu, bien sûr, ce qui a été mentionné plus haut. Mais on donne encore plus de relief à une campagne si l'on prend la peine de s'attarder sur ces trésors, pour en spécifier la valeur au sein de ce système économique- surtout aux campagnes qui mettent en scène de nombreux voleurs et leurs nombreuses activités illicites. On peut tout simplement classer les objets par type et par artiste, mais aussi selon les matériaux utilisés (en particulier pour les gemmes et les bijoux), la complexité de leur fabrication, et leur taille. L'important n'est pas tant ici la nature des objets que vous décidez d'inventer et de définir, que la valeur approximative qu'ont les objets les plus précieux et les plus célèbres, ainsi que suffisamment d'autres renseignements concernant les arts pour permettre aux voleurs PJ de se forger leurs propres jugements de valeur. Bien sûr, il est important dans toutes les campagnes de déterminer leur niveau de développement artistique. Mais les voleurs sont les personnages qui risquent le plus de se retrouver impliqués dans l'acquisition et la perte de ce genre d'objets, bien plus que les personnages des autres classes. C'est pour cette raison qu'une campagne de voleurs demande un petit peu plus d'attention sur ce point que les autres. Qu'il s'agisse de peintures, de sculp-

tures, de bijoux ou de gemmes taillées, de tapisseries ou de petits tapis, de cristaux décoratifs ou d'icônes religieuses, un voleur pourra mieux situer ses acquisitions et ses pertes dans ce contexte, s'il connaît les différents trésors qui existent dans son univers de jeu. Le Maître de Donjon sera alors récompensé du temps qu'il aura passé à imaginer un arrière-plan culturel et artistique précis. De plus, les personnages-joueurs de voleurs trouveront bien dans le lot un ou deux objets supplémentaires qui leur feront se pourlécher les babines.

Bien développer le système juridique

Cela ne veut pas dire qu'il doit nécessairement y avoir dans votre campagne toute une série de lois et de règles à observer, assorties de nombreuses peines pour les voleurs, et toute une cohorte de gardes et de policiers pour veiller à ce que les malfaiteurs soient rapidement arrêtés. Au contraire, bien développer le système juridique signifie que le MD doit bien réfléchir au rôle de la loi et de l'ordre dans la culture de sa campagne. Il est beaucoup plus important que les peines soient cohérentes, plutôt que particulièrement sévères. Une fois que le MD a établi une structure légale cohérente pour la société, il doit en communiquer les éléments principaux à ses joueurs. Dans pratiquement tous les cas, les lois d'une société ont été écrites pour refléter les normes et les attentes de la majorité (ou du moins de la partie la plus influente) de la population. Comme toujours, l'équilibre du jeu est là aussi important. Les sociétés dans lesquelles les peines encourues pour vol sont très sévères, ont tendance à décourager ce genre d'activité néfaste. En raison du risque encouru, les gains potentiels devraient donc être plus élevés que dans des lieux où les magistrats sont plus accommodants. Quelques mots concernant certaines condamnations : la peine de mort pour les contrevenants à la loi est tout à fait envisageable dans une société d'inspiration médiévale - combien de personnages ont été sauvés in extremis de la potence, de la hache du bourreau, etc. -, mais ce n'est pas la meilleure solution dans le cadre d'un jeu de rôles. Il est beaucoup plus intéressant de soumettre un personnage qui s'est fourré dans de beaux draps à certaines contraintes de la part de la loi ; il peut par exemple être forcé de trahir ses camarades, ou d'aller espionner un puissant voleur concurrent, en échange de sa liberté et de son pardon. De cette manière, la sanction est un moyen de lancer le personnage dans une autre aventure, au lieu de le faire simplement sortir définitivement de la campagne.

Les mesures anti- voleurs

Voici un domaine trop souvent négligé dans les campagnes et lors de la création des villes. Il est pourtant évident que les gens qui se sont déjà fait voler, ou qui savent qu'ils risquent de l'être, prendront des mesures pour protéger leurs biens. Parmi les mesures anti-voleurs, citons les moyens structurels, comme les serrures, les murs, les pièges et les alarmes ; les PNJ, comme les gardes, les juges et les enquêteurs ; les moyens magiques permettant de localiser des objets perdus ou de protéger des objets de valeur ; et toutes les autres mesures que les riches propriétaires ou la société peuvent prendre afin d'empêcher l'activité des voleurs chez eux. Le niveau des mesures anti-voleurs employées dans une campagne peut permettre au MD d'ajuster l'équilibre du jeu, tout en présentant une source infinie de défis et d'aventures pour les PJ. Comme dans toutes les situations de jeu de rôles, le niveau de rémunération doit être à la hauteur du degré de difficulté rencontré. Tous les coffres forts d'une ville ne sont en principe pas protégés par des serrures magiques et par une patrouille permanente de gardes de haut niveau. Mais le niveau de protection employé par une société pour se prémunir contre les voleurs dépend aussi directement de l'activité qu'on peut prévoir de ces voleurs. Dans les endroits où les vols sont courants, mais où la richesse est une valeur, ceux qui possèdent des biens prendront des mesures efficaces pour les protéger. Ces protections ne doivent pas systématiquement être ordinaires - comme des gardes supplémentaires, un piège logé à l'intérieur de la serrure, etc. Certains PNJ peuvent aussi cacher leur trésor dans des endroits inattendus - ce qui est le cauchemar de plus d'un cambrioleur. Une autre tactique quelquefois utilisée consiste à substituer un objet sans valeur à l'objet réel. Plus redoutable encore, le voleur peut en fait dérober quelque chose qui s'avèrera dangereux pour lui ou ses compagnons. Par exemple, le voleur qui vient juste d'empoisonner son maître de guilde, en lui donnant à boire ce qu'il pensait être une potion d'éternelle jeunesse, risque d'avoir quelques petits ennuis.

Des conflits palpitants en toile de fond

Une campagne de voleurs peut sans doute durer très longtemps en s'articulant autour d'un conflit central entre les "nantis" et les "laissés pour compte". Mais les joueurs comme le MD trouveront certainement plus de saveur et un peu plus de profondeur à une lutte en toile de fond dont la trame serait légèrement plus subtile. Les luttes qui conviennent particulièrement à une campagne de voleurs sont très peu différentes de celles qui sont censées animer n'importe quelle campagne. Dans tous les milieux sociaux, il existe des tensions entre les différents tenants du pouvoir, qu'il s'agisse de familles régnantes, de partis politiques, ou même de différents membres d'une même famille dirigeante. Les conflits entre les différentes classes ou couches sociales font un second point

de tension dans une société. Les riches peuvent essayer de dominer les plus pauvres, qui luttent pour leurs droits à obtenir une part de bien-être. Dans une société mercantile, il peut y avoir une classe moyenne de marchands et d'artisans, qui essaient de protéger leurs privilèges contre ceux qui sont moins fortunés, tout en se battant en même temps pour obtenir des améliorations financières pour eux et leur famille. Les conflits religieux sont aussi des phénomènes fréquents dans une campagne, qui conviennent particulièrement aux mondes où il existe tout un panthéon de divinités différentes. Les voleurs et les autres peuvent se faire embaucher par les clercs de divers temples pour espionner les centres des religions rivales, voire pour les cambrioler ou les saboter. Plus classiquement, il peut aussi y voir de fréquentes querelles entre les voleurs eux-mêmes, ainsi qu entre la loi et ceux qui la violent. La lutte entre une guilde de voleurs et des voleurs indépendants (généralement les personnages-joueurs) est devenue un cliché, mais elle permet toujours de créer un certain fond de tension dans les activités des voleurs. Essayez seulement de faire en sorte que ce ne soit pas le seul conflit sur lequel repose votre campagne. Les conflits, comme toujours, sont plus efficaces lorsqu'ils peuvent être personnalisés. Dans un conflit religieux, par exemple, essayez de détailler les clercs influents de chaque côté. Si un PJ voleur est défié par un PNJ voleur qui travaille sur le même territoire, donnez un visage et une personnalité à ce PNJ. Lorsque les conflits sont personnalisés, les personnages-joueurs développent davantage de motivation et d'enthousiasme pour y mettre fin.

Des défis aux talents des voleurs

Enfin, une bonne campagne de voleurs devrait toujours inclure un grand nombre d'opportunités permettant aux voleurs d'exercer leurs talents si particuliers. Pour être plus précis, cela signifie de nombreuses serrures à crocheter, des pièges à détecter et à désamorcer, des surfaces abruptes à escalader, etc. De plus, le MD devrait adapter ces défis au type de scénario qui convient le mieux aux voleurs de sa campagne. Par exemple, si un personnage possède la compétence de Déguisement, il devrait pouvoir se servir d'une identité de couverture, ou trouver du travail comme espion. Si vous réussissez à imaginer des défis à la hauteur des forces des personnages-joueurs (de toutes les classes), vos joueurs ont une chance de se faire une bonne situation dans le monde de campagne.

La guilde des voleurs

La décision d'introduire ou non une guilde dans votre campagne influence considérablement la carrière de vos personnages-joueurs de voleurs. Les guildes peuvent engendrer des conflits intéressants, et demandent bien sûr un minimum d'investissement de la part du MD pour qu'elles existent d'une manière réaliste dans un monde de campagne. Par conséquent, la création d'une guilde n'est pas une décision à prendre à la légère. Bien entendu, il y a plus ou moins des normes standards dans la plupart des environnements de jeu, et si tout le monde dans une campagne s'attend à ce qu'il y ait une guilde des voleurs, vous pourrez difficilement ne pas en mettre une. Les guildes de voleurs peuvent fournir bien des opportunités d'aventures ,comme il est décrit au Chapitre 4 : Les guildes de voleurs. Vous pouvez utiliser les idées qui y sont données pour votre propre campagne. N'oubliez pas, enfin, si vous décidez de ne pas introduire de guilde dans votre monde de jeu, que l'absence de guilde ne signifie pas pour autant qu'il n'y a pas toute une horde de voleurs qui traînent dans le quartier, et qui cherchent à récupérer une part du gâteau tout en défendant activement leur "territoire".

Quelques suggestions de scénarios pour une campagne de voleurs

Il est possible que les personnages joueurs de voleurs se contentent au début d'une campagne de piller telle riche demeure par-ci, tel opulent musée par-là, tout en évitant la garde municipale. Ce genre de campagne n'exige guère du MD une anticipation qui dépasse la séance de jeu suivante, et convient bien à des joueurs qui ne peuvent jouer que de temps en temps. Toutefois, des objectifs et des motivations répétitives peuvent empêcher les joueurs d'explorer vraiment toutes les possibilités de leurs personnages et du jeu. Même si chaque mission met en scène un cadre différent, de nouveaux monstres, et des pièges et des PNJ aussi uniques que redoutables, les joueurs comme le MD peuvent finir par vouloir aller plus loin. L'ajout d'une intrigue en ligne de fond peut donner un thème à la campagne et lui donner plus de cohérence, en donnant aux personnages-joueurs une cause à leurs exploits un peu plus élevée que le simple pillage. Ces scénarios permettent aussi de mieux développer les PNJ, et d'offrir aux PJ davantage de possibilités de jeu de rôles interactif (contrairement aux simples combats ou aux autres rencontres physiques). Plusieurs suggestions d'intrigues vous sont présentées ici. La plupart des maîtres de donjon préfèrent créer les leurs, et cela est encouragé. Les exemples sont suffisamment courts pour que chaque scénario doive être au préalable spécialement adapté à chaque campagne.

Le célèbre artefact

Voici le genre d'histoire qui fait parler les vieux voleurs tard dans la nuit, en sirotant leur bière et en évoquant avec nostalgie cette grande quête qu'ils n'ont jamais réussi à mener complètement à bout. Le célèbre artefact est un objet unique, une baguette, une gemme, une statue ou quoi que ce soit d'autre, d'une immense valeur. Il est réputé pour ses pouvoirs (comme un objet magique) pour sa valeur symbolique (comme les joyaux de la couronne d'un fier gouvernement), ou peut-être tout simplement pour sa valeur financière ahurissante (comme le dépôt d'or ou de monnaie d'une puissante cité-État, éventuellement). Il peut arriver qu un artefact combine plusieurs de ces traits, et bien plus encore. Les objets qu'on trouve dans la catégorie "artefacts" du système de jeu AD&D® font habituellement partie de cette dernière espèce. Quelle que soit la nature de ce célèbre artefact, certains principes concernant son vol restent constants. Sa valeur est fabuleuse. Même si tout le monde ne peut pas se l'offrir, bien des gens donneraient tout ce qu'ils peuvent pour l'acquérir. L'acquisition de ce célèbre artefact doit être le résultat d'une entreprise de longue haleine, demandant de nombreuses séances de jeu. Il faut peut-être même effectuer quelques quêtes supplémentaires avant de pouvoir véritablement en entreprendre le vol - on peut par exemple devoir d'abord se procurer la clé qui ouvre un coffre magiquement protégé. Il devrait y avoir de nombreuses protections qui entourent l'artefact, dont l'efficacité augmente au fur et à mesure que les PJ se rapprochent de leur but. Il est souhaitable que ces obstacles aux talents des personnages soient de nature mentale aussi bien que physique. La réalisation du vol que tout le monde croyait impossible, demande souvent un énorme travail d'organisation et de coordination de la part d'une bande de voleurs. Par ailleurs, il pourrait y avoir toute une série de récits concernant l'artefact. Les personnages-joueurs qui veulent bien faire leur travail pourraient essayer de retrouver les survivants des précédentes expéditions, ou au moins les récits qui ont été transmis depuis les années précédentes. Ces récits édifiants peuvent bien entendu tenir plus de la fiction que de la réalité. Ils peuvent aussi être exprimés dans un langage obscur (comme, par exemple : "Prenez garde à la Lune enchanteresse lorsque le cochon traverse l'eau."), chargé d'un sens qui n'apparaîtra que lorsque certaines conditions seront réunies. A signaler que la quête d'un célèbre artefact n'est pas forcée de prendre fin avec son acquisition. Une fois que le vol est annoncé publiquement, un objet de cette valeur devient le centre d'intérêt de bien des chasseurs de primes, de grands voleurs, et en premier lieu de la personne qui s'est fait dérober l'objet. En particulier si une magie puissante est en jeu, les PJ peuvent se retrouver mêlés à bien plus de rebondissements qu'ils ne s'y attendaient.

Le client mystérieux

Ce mystérieux client est habituellement un PNJ. Il ou elle peut aussi être un personnage-joueur, si le MD met rapidement ce joueur au courant auparavant. Quelle que soit la façon dont le client est joué, son rôle est celui d'une personne (ou peut-être d'une divinité) qui contacte le groupe principal de PJ, et qui leur demande d'accomplir une tâche digne de leurs talents de voleur. Ce scénario est facile à lancer, car le client peut toujours guider les PJ vers la première rencontre. Le plus important ici est que le MD entoure le client d'une aura de mystère. Les personnages peuvent par exemple ne jamais distinguer ses traits, ou ne jamais connaître son nom. Il est possible que toutes leurs communications se fassent par écrit, et qu ils ne détiennent aucune information quant à l'endroit où vit leur client. On peut choisir le client mystérieux parmi toutes les classes de personnages, ou même chez les monstres. Un monstre intelligent qui ne peut décemment pas se mêler librement aux humains, peut enrôler des voleurs pour accomplir certaines de ses tâches. Dans les cas extrêmes, bien sûr, le client se révèle en fait être un puissant dieu ou un autre être extraplanaire, et les PJ se retrouvent mêlés à de colossaux problèmes avant d'avoir compris ce qui leur arrivait. La tâche que le client exige des voleurs peut être un vol, bien entendu. Mais il existe d'autres possibilités, comme la quête d'un objet perdu, qui demande souvent autant de travail de recherche que de vol ; l'obtention d'informations, en faisant travailler les personnages comme espions ou comme éclaireurs ; ou encore d'autres tâches plus abominables inventées par le client ou par le MD.

Inversons un peu les rôles

Il peut être amusant pour des personnages-joueurs, et surtout pour des personnages-joueurs voleurs, d'avoir pour mission de protéger un objet contre un vol imminent. On peut combiner cette histoire à l'intrigue du client mystérieux pour étoffer un peu les choses. Les PJ peuvent avoir à déplacer l'objet dans un autre endroit, et à le garder en cours de route, ou simplement à le protéger là où il est. Le défi consiste à anticiper correctement les plans des éventuels voleurs tentés par le coup. En général, les PJ seront testés par un ou deux essais faciles avant que le véritable défi ne se présente. Cette fonction de gardien peut être utilisée sur plusieurs séances de jeu, plusieurs tentatives de mieux en mieux organisées pour dérober le butin pouvant être lancées. Cette intrigue ne convient pas aussi bien que certaines autres à une campagne de longue durée. Mais le changement de perspective peut

paraître intéressant à des personnages qui ont passé jusqu alors l'essentiel de leur existence à essayer de dérober des objets de valeur.

La perfide trahison

Ce scénario est encore meilleur lorsqu on le combine à une autre. Il cadre bien avec un milieu de voleurs, et peut être centré sur n'importe lequel des personnages non-joueurs de la campagne. Il donne une forte motivation aux PJ, et peut fortement secouer une campagne qui commençait à devenir trop tranquille. Le PNJ qui les trahit doit de préférence être un personnage important de la campagne, et quelqu'un que les personnages-joueurs connaissent relativement bien. Ce peut être leur employeur, ou un voisin respectable, ou même un mentor ou un membre de la famille de l'un des PJ. L'idéal est que dans l'un de ces derniers cas, le PNJ ait une motivation profonde et irrésistible pour trahir. Bien des personnages, même parmi les voleurs, ne sont pas trop enclins à vendre leur frère ou leur grand-mère du jour au lendemain contre quelques pièces d'argent. La trahison doit être soigneusement orchestrée par le MD. Un ou deux indices peuvent éventuellement indiquer la vraie nature du PNJ, mais seulement si les joueurs sont particulièrement observateurs. La trahison en elle-même ne doit toutefois pas être la fin de l'histoire : les PJ doivent avoir un long et difficile chemin à faire avant de pouvoir enfin régler leurs comptes avec le traître. Cette situation de trahison marche mieux dans les campagnes où il existe de nombreux PNJ détaillés avec précision. Si on l'utilise sur un coup de tête dans un cadre où les PNJ sont rares, les joueurs risquent ensuite d'avoir tendance à se méfier de tous les PNJ qui seraient introduits dans le jeu par la suite. Ce serait dommage pour les joueurs comme pour le MD.

L'espionnage

Cette intrigue fonctionne particulièrement bien avec un petit groupe de personnages-joueurs, ou même avec un seul joueur. On peut aussi imaginer des situations plus complexes, qui impliqueraient des groupes plus larges, coopérant tous à une mission de collecte d'informations, mais celles-ci sont plus difficiles à gérer et plus confuses à jouer. Plus que toute autre peut-être, l'intrigue d'espionnage permet au MD de s'inspirer de bon nombre de romans, de films ou autres. Il est souvent très facile de tirer de bons scénarios pour jeux de rôles à partir d'histoires d'espions, même lorsque celles-ci n'ont rien de fantastique. Transformez une reconnaissance par satellite en une boule de cristal, un micro dans un téléphone en clair audience, et un hélicoptère en tapis volant, et vous pourrez adapter bien des thrillers modernes à un cadre et un format de jeu AD&D®. Le scénario d'espionnage offre un autre avantage à la plupart des joueurs: c'est une alternative non-mauvaise pour les personnages-joueurs de voleurs. Bien entendu, certains espions peuvent être mauvais, mais un espion peut aussi avoir des ambitions bien plus grandes qu'un simple voleur. Ainsi, un personnage ou un groupe qui est envoyé pour infiltrer les rangs d'un prince-guerrier ou d'un roi-bandit menaçants peuvent rendre de grands services à la société s'ils réussissent dans leur mission.

Comment gérer et jouer une campagne de voleurs

L'une des grandes forces du jeu AD&D et des mondes de campagnes qui s'y rapportent, est la grande diversité des types de personnages qu on y rencontre, aussi bien parmi les PNJ que lés PJ. Les combats, les vol, la sorcellerie et les talents immatériels contribuent tous à donner de la fraîcheur et de l'imagination au jeu, même après plusieurs années de pratique. Cela ne devrait toutefois pas empêcher des joueurs qui ont les mêmes goûts de créer des personnages de la même classe. En fait, ce genre de groupe d'aventuriers est idéal dans bien des situations - un petit groupe de capitaines commandant plusieurs compagnies de soldats dans une mission de conquête, par exemple, pourraient bien tous être des guerriers. Mais cette spécialisation ne convient jamais autant à une campagne que lorsqu'une bande de voleurs se réunit pour se lancer dans des missions furtives. La présence d'un guerrier, avec ses lourdes bottes et son armure clinquante, peut être une gêne sérieuse pour un tel groupe. Les personnages de n'importe quelle autre classe resteront encore bloqués au pied du moindre mur à escalader, que les voleurs seront déjà en train de redescendre de l'autre côté. Et de toute manière, aucun personnage ne peut se déplacer aussi silencieusement, ou rester aussi bien caché qu un voleur. Les tactiques qui sont décrites dans cette partie n'impliquent pas nécessairement que la campagne doive être peuplée exclusivement de personnages joueurs voleurs. Si un joueur désire jouer un personnage d'une autre classe, il doit pouvoir le faire, et le MD doit faire en sorte qu'il y ait de quoi stimuler tous les personnages. Mais si la plupart des PJ choisissent de jouer un personnage de voleur, cela rend possible toute une gamme d'aventures. De plus, il est toujours facile d'y créer un rôle et des activités intéressantes pour d'autres classes de personnages.

Coopération entre les magiciens et les voleurs

Parmi toutes les autres classes, ce sont sans doute les magiciens qui collaborent le mieux avec une bande de voleurs. Ils ne portent pas d'armure métallique ou d'arme lourde pouvant faire du bruit, et des sorts comme lévitation ou silence peuvent leur permettre de se protéger, voire d'améliorer les performances des voleurs. Il existe des magiciens de tous les alignements, et bien peu ont des scrupules moraux à se lancer dans le vol et dans d'autres activités illicites. De plus, les magiciens peuvent rendre bien des services utiles à des voleurs. Même aux niveaux les plus bas, des sorts comme sommeil, charme-personnes, patte d'araignée ou disque flottant de Tenser, offrent d'évidentes possibilités au cours d'une mission de vol. De nombreuses guildes emploient un ou plusieurs magiciens de niveau faible ou moyen, qui participent parfois même à leur direction. Il est évident que les magiciens de niveau extrêmement haut n'ont en général plus aucun intérêt à ce genre de fréquentation. Les magiciens de haut niveau qui sont associés à des voleurs traitent le plus souvent ces derniers comme des serviteurs un peu vulgaires.

Les niveaux de magie dans une campagne de voleurs

Comme dans toute bonne campagne, le niveau de magie qui prévaut dépend des désirs des joueurs et du MD, du cadre culturel, et éventuellement dans une certaine mesure des niveaux d'expérience des PJ. Cette décision devrait être essentiellement prise en fonction des possibilités magiques dont disposent les PJ (les voleurs disposent-ils ou non de l'aide d'un magicien, par exemple) et de l'importance des récompenses gagnées lorsqu'on triomphe d'obstacles magiques. En général, la plupart des écueils qui se dresseront face aux PJ voleurs au cours d'une mission, devraient se présenter sous une forme que les personnages peuvent affronter : des pièges mécaniques plutôt que magiques, par exemple, sont de meilleurs obstacles de jeu pour des voleurs. Néanmoins, un MD a tout à fait le droit d'employer des pièges magiques pour protéger des objets dont il ne veut pas que les PJ s'emparent. De plus, ce genre de piège crée une certaine tension dans une mission, et fait que tout le monde se tient sur ses gardes. Une mission de vol qui implique l'intrusion dans l'antre d'un puissant magicien doit toujours avoir un air de danger magique et mystérieux.

Les voleurs multi- classés ou à classes jumelées

Les voleurs qui ont aussi les facultés d'une ou de plusieurs autres classes de personnage sont évidemment très précieux lorsqu'ils accompagnent une mission. Le guerrier/voleur, par exemple, aura plus d'une occasion de dégainer son épée et éventuellement son bouclier pendant que ses discrets camarades effectueront leur travail. Mais les personnages de voleurs qui exhibent les connaissances d'une autre classe de personnage risquent parfois d'encourir le mépris et la méfiance de leurs camarades "plus purs". Il est extrêmement rare qu un voleur/magicien ou qu'un voleur/clerc atteigne une position dominante dans une guilde de voleurs. Les guerriers/voleurs sont victimes de moins de préjudices, peut être parce que leurs facultés sont plus clairement compréhensibles à des voleurs. Ces guerriers/ voleurs sont néanmoins considérés par la majeure partie des voleurs comme étant d'un statut quelque peu inférieur au leur.

Les compagnons d'armes et les engagés des voleurs

Même si les personnages de voleurs opèrent souvent en loups solitaires, ou en petits groupes furtifs, il leur arrive souvent d'avoir besoin des talents d'autres personnes, ou bien tout simplement d'un renfort en nombre. Vu que les activités des voleurs fleurissent généralement dans des environnements urbains, il ne manque guère de PNJ que les personnages puissent rencontrer et employer comme compagnons d'armes ou comme engagés. Il est particulièrement facile d'obtenir les services d'un engagé, qui peut être un artisan ou un marchand, ou bien un personnage d'une classe d'aventurier. Les voleurs se méfient toutefois de ces engagés, et ne leur confient généralement pas les secrets concernant leur guilde ou leurs cachettes. Un voleur les contacte à leur domicile ou sur leur lieu de travail; c'est là qu il a recours à leurs services ou à leur savoir, puis le mystérieux voleur les quitte, et disparaît dans les allées et les ruelles. Même lorsque des engagés sont recrutés pour une mission, on leur fixe d'ordinaire un rendez-vous à l'extérieur de la guilde, et on les quitte ensuite, une fois la mission menée à bien. Ce n'est toutefois pas une règle absolue. En particulier, dans le cas où le siège de la guilde n'est un secret pour personne, ou bien lorsqu'on a besoin d'engagés pour maintenir le fonctionnement de la guilde même - si, par exemple, il n'y a pas assez de PJ et de compagnons d'armes pour monter la garde-, un engagé peut être amené au siège de la guilde. Bien évidemment, on décrit généralement avec moult détails les terribles conséquences qui s'abattraient sur l'engagé, si jamais il décidait de trahir l'immense confiance qu'on lui témoigne. Mais dans une grande guilde, il serait peu réaliste que la plupart des membres soient uniquement des PJ et les compagnons d'armes de ces PJ. Les compagnons d'armes sont une autre affaire. Ils ont en général toute la confiance du PJ, qui

partagent presque tout leur savoir avec eux. Comme pour tous les PJ, certains de ces compagnons d'armes peuvent être d'anciens engagés qui ont servi loyalement et bravement leur maître au cours des années. Mais l'idéal serait que le joueur et le MD imaginent ensemble quelques éléments de l'histoire personnelle des autres compagnons d'armes, en fonction des antécédents du personnage joueur lui-même. Ceci est particulièrement important dans le cas où le personnage vit ses aventures dans la ville ou la nation où il a passé son enfance et sa jeunesse. Il est fort probable que quelques contacts aient été noués à cette époque-là - des contacts qui son maintenant autant d'aides et de soutiens à notre jeune et ambitieux voleur, Dans ce véritable noeud de vipère qu'est l'univers d'un voleur, ce genre de vieille relation est souvent le meilleur moyen d'obtenir un compagnon digne de confiance. Les joueurs et le MD doivent se mettre d'accord pour inventer un personnage de compagnon d'armes tiré des antécédents du PJ. Ce dernier ne doit pas être trop puissant, mais devrait avoir quelques compétences pratiques. Si le compagnon d'armes a une classe d'aventurier, il devra êtrE d'un niveau inférieur à celui du personnage-joueur.

Les repaires et les cachettes

Bien entendu, le siège de la guilde est le type de repaire le plus fréquent, mais pratiquement tous les voleurs ont besoin d'un antre secret à partir duquel ils peuvent mener leurs activités illicites. Les repaires et les sièges des guildes varient en taille, selon le nombre de voleurs qui y vivent ou qui y travaillent; et en degré de clandestinité, en fonction du niveau de discrétion dont la guilde doit s'entourer afin de survivre dans la société. Certaines sociétés tolèrent tout à fait les voleurs, et dans de telles villes, la guilde possèdera souvent un grand bâtiment, peut-être même particulièrement remarquable. Bien entendu, il y a peu de chances pour qu une enseigne indique aux passants la vraie nature du bâtiment, mais en posant quelques questions discrètes, il ne devrait guère être difficile de découvrir l'emplacement du siège de la guilde. Cet emplacement risque du reste d'être connu de la garde municipale et d'autres officiers de la loi. En réalité, il arrive parfois qu'un capitaine de la garde ou qu'un maire autorise une guilde à exercer ses activités dans un endroit particulier, afin de mieux pouvoir la surveiller. Mais dans la plupart des cas, l'emplacement du siège de la guilde sera un secret jalousement et férocement gardé par la guilde. De même, le repaire ou la cachette qui sert d'abri à un petit groupe de voleur, sera situé(e) dans un endroit discret et bien protégé. On peut aussi se sentir plus dans l'intimité sous terre. Les repaires de voleurs souterrains offrent l'avantage d'être plus facile à dissimuler aux yeux du monde extérieur. Mais beaucoup d'humains et de demi-humains (mis à part les nains bien entendu) n'aiment pas tellement vivre dans des locaux souterrains frais et humides. Des voleurs qui risquent leur vie pour s'emparer d'objets de valeur ne vont pas ensuite aller s'enterrer avec leurs richesses dans un trou souterrain. De plus, un repaire souterrain présente des problèmes de construction. Il faut évacuer d'énormes quantités de terre, et la construction de ce genre de repaire demande énormément de travail, quelle que soit sa taille. Ces deux considérations rendent difficile la construction du repaire dans la discrétion la plus totale. Il est vrai qu un magicien peut grandement faciliter la tâche grâce à un sort d'excavation ; mais cela ne résout pas le problème de l'évacuation de la poussière. Le plus simple est encore d'établir un repaire dans une construction qui existe déjà, ou éventuellement un ensemble de constructions. Plusieurs villas situées les unes à la suite des autres, par exemple, peuvent être reliées entre elles par un simple couloir et former un seul vaste siège de la guilde. Ou encore, le grenier de la boutique d'un marchand peut être choisi par une petite bande de voleurs comme cachette, en attendant de trouver mieux. Bien entendu, si le marchand ne sait rien de leur présence, leurs chances d'être découverts augmentent très fortement. Les meilleures planques restent encore les bâtiments uniquement occupés par des voleurs et par des gens qui leur sont alliés. Dans certaines villes, il sera nécessaire de donner une façade respectable à une cachette. Il peut suffire de faire croire aux voisins que le bâtiment est abandonné. Mais pour sauvegarder les apparences, il faut une certaine vigilance de la part des voleurs, car le moindre son ou la moindre lumière décelés dans la maison "abandonnée" risquent d'attirer les soupçons. Dans les cas où une couverture est nécessaire, il est fréquent qu un artisan ou un marchand sympathisant occupe une partie de la demeure à titre professionnel, et lui donne une certaine respectabilité en la faisant passer pour un lieu de travail. Ce travailleur peut même être lui aussi un voleur, mais il faut qu'il s'y connaisse suffisamment pour donner le change, faute de quoi il peut mettre en péril et la cachette et sa propre personne. Le siège ou le repaire de la guilde peuvent aussi être maquillés en résidence privée. Ainsi camouflés, ils sont moins susceptibles d'attirer l'attention que des endroits de façade comme un magasin ou un commerce. En revanche, les voisins ont toutes les chances de connaître les habitants de la maison, au moins de vue. Le va-et-vient de nombreux inconnus pourrait éveiller leurs soupçons. Ainsi, dans une guilde secrète, il ne faut pas que des voisins ou d'autres observateurs puissent voir le nombre de gens qui y entrent et qui en sortent. En fait, si l'accès y est suffisamment tortueux, on peut amener un visiteur à l'intérieur de la guilde sans qu'il puisse déterminer son emplacement exact. Il saura tout au plus que la guilde se trouve dans l'un des pâtés de maisons qui jouxtent une certaine rue, dans laquelle il a emprunté un passage secret pour entrer dans un souterrain. Les sièges des guildes importantes seront également équipés de plusieurs pièges mécaniques, afin d'écarter les intrus. Si suffisamment de voleurs peuplent le repaire (à partir de douze environ), il y aura une garde en permanence. Seules les cachettes permanentes des voleurs comporteront une chambre forte ou un entrepôt

pour le butin. Lorsqu une telle salle existe, elle est uniquement utilisée pour entreposer les objets qui ne peuvent pas être rapidement écoulés. Les voleurs ne savent que trop bien qu'il est trop facile de pénétrer dans ce genre de lieu d'entreposage. Il est bien plus probable que les voleurs garderont leurs richesses dans un autre endroit, proche mais mieux caché. Bien entendu, si des voleurs sont particulièrement orgueilleux, ou pensent n'avoir à craindre aucune concurrence dans un endroit donné, ils peuvent très bien entreposer une grande quantité d'objets de valeur au siège de leur guilde. Ce trésor peut même être une source de fierté pour la guilde, une sorte de défi porté aux imprudents que cela pourrait tenter.

Par Maître Ocla de La Troupe Des Justes

http://troupe.des.justes.free.fr/ Mail : troupe.des.justes@free.fr

Mars 2002